緊急発表

冒険の秋(とき)は再び訪れた。

LUNAR ETERNAL BLUE

発売後1年以上たった今も、MEGA－CDの看板ソフトの地位を保ち続ける『LUNAR』。ついにその続編が発売されることになった。キャラクタ、シナリオなどを取り上げて、一足先に『Ⅱ』の世界をのぞいてみよう。

ルナ エターナル ブルー

発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%(11月26日現在)

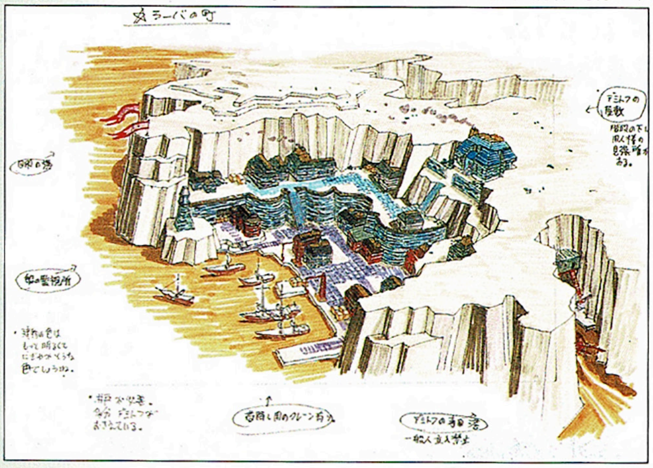
満を持して発表された

待望のRPG第2作

MEGA－CDの成長期に発売されて、今も絶大な支持を得ているRPG、『LUNAR THE SILVER STAR』(以下『LUNAR』)の続編が、このたび発売されることに決まった。今回公開された写真はわずかだが、前作から長い熟成期間を経た『LUNAR ETERNAL BLUE』(以下『Ⅱ』)のパワーアップを感じることができるだろう。もちろんCD－ROMの大容量を活かした壮大な世界観や演出は健在だ。冒険の舞台は前作からずっと後の魔法世界。前作のファンはもとより、初めて『LUNAR』の世界に触れる人にも十二分に楽しめるようなシナリオになるようだ。今回は、このゲームの魅力について、インタビューの結果を参考に探る。

画面もできつつあるぞ

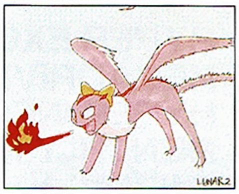
編集部が入手した写真は、主人公や街などの設定イラストが十数点と、ゲーム画面が3点。ゲーム画面はまだ開発中だが、かなり形になっていることがわかる。画面だけでは移動や会話などのシステムはわからないが、前作同様に自動的に障害物をよけたり、人の近くでボタンを押すだけで会話ができるといった、便利なシステムが取り入れられるのではないだろうか。



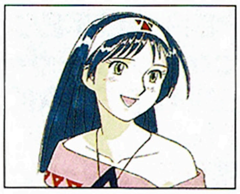
◀ぼう大な設定資料をもとに、開発がスタート



◀キャラクタの設定イラスト。これは主人公のヒイロだ



◀同じく、主人公の親友であるナゾの生き物のイラスト



◀『Ⅱ』のストーリーの鍵を握っているヒロイン、ルーシア

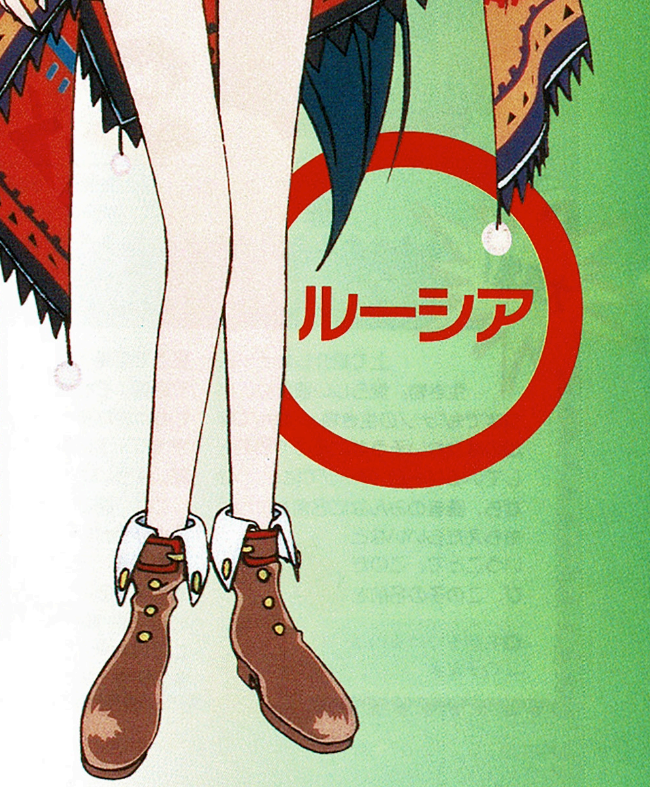
※現在の開発状況は「コメントできない」とのことなので?%と表記してあります。

『メガドライブ FAN』1994 年 1 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

ビッグタイトル衝撃の画面公開!!







○これが『LUNARⅡ』の画面写真だ！ 中央に見える５人組が、主人公のヒイロたちのパーティのようだ。前作に比べるとかなり街の様子が明るくなったような気がする。家々の壁も曲線が印象的で、柔らかな感じだ。いったいこの世界でヒイロたちは何を体験するのか

※画面は開発中のものです。

窪岡氏のイラストで紹介

こんなキャラクタたちが活躍する!

キャラクタデザインは、前作に引き続き窪岡俊之氏が担当する。精悍な顔つきの主人公、クールな印象のヒロイン、よくわからないナゾの生き物のイラストが入手できたので紹介しよう。窪岡氏の話によると、「一目で性格がわかるようにデザインした」ということだが、どうかな。今公開されているのは2人と1匹(?)だけだが、まもなく他のキャラクタたちも明らかになるので期待しよう。

主人公　ヒイロ

主人公の名前はヒイロ。前作の主人公のアレスが、すなおな心をもった、優しいタイプだったのに対し、ヒイロは見るからにワイルドで、いまにも飛び出していきそうな活発な少年だ。この少年が、悩みや苦しみ、迷いを解決して、どんな成長をとげるかというのが物語の焦点になる。

窪岡氏によると、主人公のキャラクタデザインは、ヒロインなどのそれに比べて、わりとあっさり決まったということだが、それというのも長期間にわたるブレインストーミング（あるテーマについて、ざっくばらんに討論すること）の段階があってのことなのだ。



◆しぶいと見るか、カッコいいと見るか。野生味あふれるヒイロ



◆ヒイロの表情集。表情が変化に富んでいて、豪快な性格って感じだ

ヒロイン　ルーシア

ヒロインはルーシアという名前。生まれたところ、生い立ちなどはまったく不明。今回の物語のキーワードになる少女だ。主人公の冒険は彼女を中心に展開される。





◆ルーナよりも肌の露出が多くなっているのは、暑い地方の話だからだとか。ともあれ、喜ばしいことです

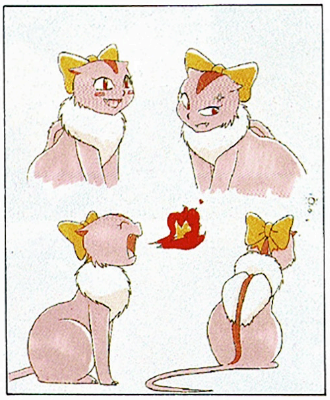
◆ルーシアはルーナに負けず劣らずきれいだね。キッと緊張した顔がいい

ナゾの生き物

こちらも、出生などが不明のナゾの生き物。名前はまだない。自称ヒイロの恋人で、将来はヒイロのお嫁さんになると決めている、元気で活発で溌剌としたかわいい女の子だ。ゲーム中でどんな役割を果たすかはまだわからないが、いつもヒイロと一緒に行動して冒険に参加するようだ。



◆ナゾの生き物といっても、その実態はかわいい女の子なのだ。だれかかわいい名前を付けてあげてくれ

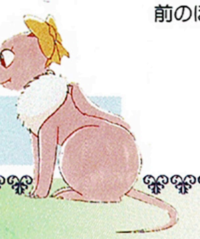


◆かわいらしいけれど、怒ると火を吐くみたい。ちょっとコワイ

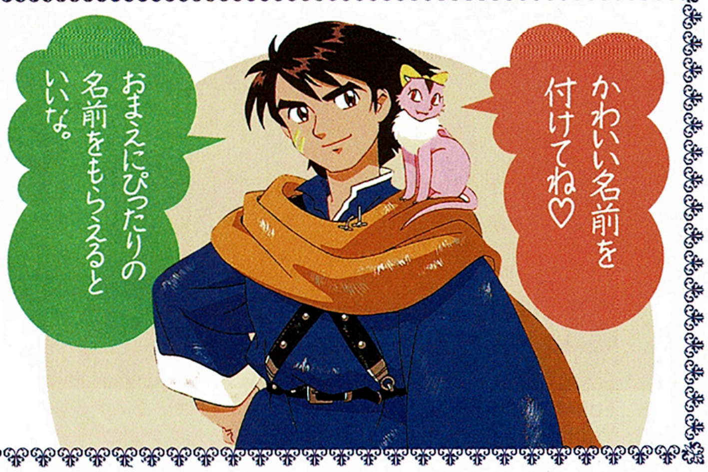
大募集!

この子の名付け親になろう

上で紹介したナゾの生き物。愛らしい彼女に、いつまでも「ナゾの生き物」、なんて呼ぶのはかわいそうだ。そこで開発をしているゲーム アーツでは、どうせなら、読者のみんなに名前を付けてもらえたらいいなということで、このたび、この子の名前を誌上で募集することになった。元気で活発、でもちょっと生意気でやきもちやきな彼女にぴったりの名前を考えて、下に書いてあるあて先に応募しよう。なお、ゲーム アーツの話しでは、呼びやすいように短めの名前のほうがいいということだ。



◆名前をつけるのはこの子だよ



※「この子の名付け親になろう」の募集は当時のもので、募集期間は終了しています。
※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

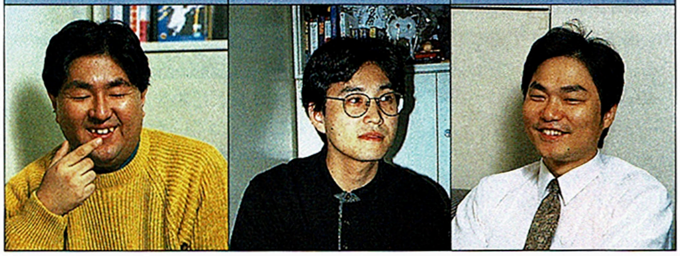
開発者に聞く

気になるポイント総チェック

『Ⅱ』の制作発表にともなって編集部が行ったインタビューの結果を基に、『Ⅱ』の気になるポイントをいくつかの項目に分けて紹介しよう。質問に答えてくださったのは、シナリオ担当の小説家、重馬敬氏、おもにキャラクタデザインを担当された窪岡俊之氏、プロデューサーで、㈱ゲーム アーツ代表取締役社長の宮路洋一氏。

質問に答えてくださった3氏

シナリオ	キャラクタ	プロデュース
重馬　敬氏	窪岡俊之氏	宮路洋一氏



Check! いったいどんなシナリオに？

ストーリーは、おもに重馬氏に話をうかがった。重馬氏によると、『LUNAR』のストーリーは実は3部作を考えて作られたものだという。前作はその3部作の前半2部を含有していて、今回の『Ⅱ』は3部作を締めくくる最終話になるそうだ。ただ、前作を知らないプレイヤーにも十分楽しめるように、物語としては独立したものになる。前作が、続編を意識させる作りではなかったのは、「次の作品に続くことを前提にして作品を作っていると、その作品自体がおもしろくなくなってしまうから」（重馬氏）というコンセプトがあったからである。『Ⅱ』もひとつの物語の完結にはなるが、時代の流れはまだ脈々と続いていく。



⬆奥に座っているのが小説家の重馬氏。おもな作品は、「サイレントメビウス　ー魔法陣都市ー」など。前作からシナリオ制作に携わる



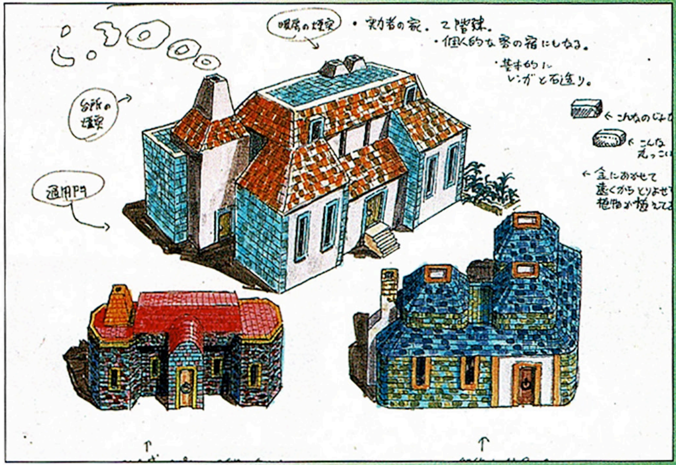
⬆前作のシナリオにも、前提となるストーリーが存在したのだ

テーマは？

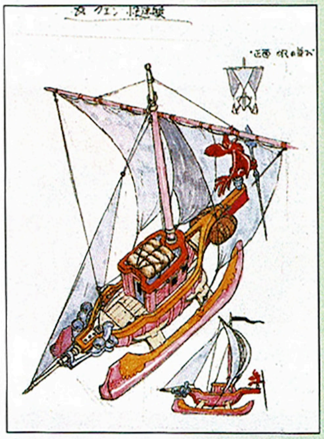
重馬氏が『Ⅱ』でいちばん表現したいのは、ドラマだということだ。そのために、力を入れているのは、「キャラクタたちを、しっかりした世界観のなかで描いていくこと。もう1つ、歴史の流れや、前の世代の話が、『Ⅱ』の世界できちんと整合が取れていること」（重馬氏）だそうだ。それが具体的に表現されているのが「大人の描写」。今までのRPGの多くは、大人がいない世界、つまり、主人公の周辺だけをスパッと切り取った1つの時代を描いたものだった。『Ⅱ』の目指すものは、世代や歴史という流れと、主人公の成長という流れが遊離していない連続した世界観の表現なのだ。

舞台は？

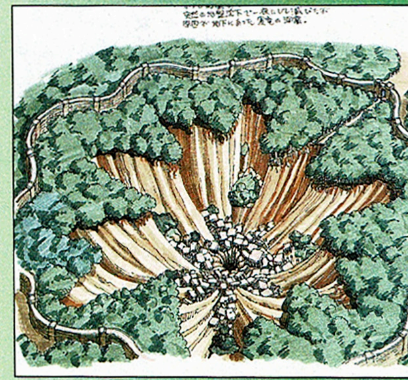
今回の舞台は、前作と基本的に同じ魔法世界。人々が、魔法を日常生活に利用しているという世界だ。ただ、時代も歴史も前作の延長線上にある。はっきりとした年代は明かされていないが、アレスたちの時代が人々の記憶から薄れかけているころということだ。ゲーム画面やキャラクタイラストを見ると、前作より明るめという印象がある。それは気候が温かい地方の話だからということだ。



⬆『Ⅱ』の舞台となる世界観を、こと細かに作り上げているイラスト



⬆前作より進化しているのかな



⬆構想段階から、こういったイラストを、実際には使われないものも含めて何百枚もおこしたそうだ

マルチシナリオ？

最近のRPGは主人公の行き先などに高い自由度をもたせたタイプが増えている。はたして、『Ⅱ』はどうなるのかうかがってみたところ、「前作と違うのは、ドラマを前面に押し出しながらも、ゲーム的な側面を強くしているということです。1本のドラマに対し、いくつかの枝をつけることによって、ゲームとしてやり込めるようにするつもりです。ドラマ上は行かなくてもいいダンジョンなども配置しています。ただ、『Ⅱ』であまり自由度を追求してしまうと、ドラマが破壊されてしまうので、いわゆるマルチシナリオではありません」（宮路氏）という答えだった。内容はまだ未定だが、純粋にゲームのノリで楽しく遊んだり、隠れキャラクタを探したりといった、サブストーリーのようなものが取り入れられるようだ。



⬅前作には、選択肢はあるが、分岐はない

Check! 登場キャラクタはどうなるの？

キャラクタについては、窪岡氏を中心に話をうかがった。窪岡氏は制作の初期段階から参加し、ビジュアルシーンも担当している。

今の段階でわかっているのは、主人公、ヒロイン、ナゾの生き物だけだが、ほかのキャラクタについても、着々とデザインが進められているようだ。



キャラクタとアニメーションは窪岡氏が担当。ビデオアニメ「ジャイアントロボ」のキャラクタデザインも担当したアニメーターである

他のキャラクタたちは？

ヒイロとともに戦ったり、敵対したりする、なくてはならないほかの登場キャラクタ。重馬氏は「何かイベントがあったとき、こいつはこういうことをやるな、ということが納得できるような、いろんな背景を持たせたい」ということで、個性豊かなキャラクタがそろうようだ。人数については、今はまだ「ストーリーに関わってくるので、たくさんとしか言えません」（重馬氏）ということだ。前作では、ガレオンがパーティに入って一緒に戦ったり、ルーナと序盤で別れてしまったりといったように、意外な人との出会いや、思わぬ別離などがあった。『Ⅱ』でも、意外な人が登場するという情報を聞いたが、いったいどんなキャラクタがどんな形でヒイロの前に現れるのか楽しみである。

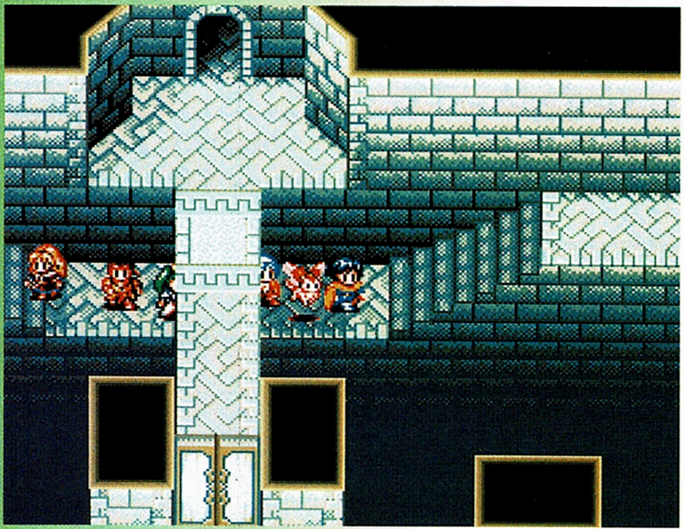
システム的には、パーティは最大5人までで、キャラクタが出たり入ったりするようだ。



前作でもルーナとの別れは意外なところでやってきた。そして再会も



前作のパーティは、入れ替わりが激しかったけれど、『Ⅱ』は？



ダンジョンを進むパーティ。この写真だけではどんなダンジョンがわからないが、仲間が最高5人まで増えるので、戦闘時に幅広い攻撃ができるだろう

メインキャラクタの変化

「前作のカラーを残しつつ、新しいキャラクタ観を考えました」（窪岡氏）というように、キャラクタのデザインは前作とかなり変わっている。具体的にいうと、「時代的に進んでいるので、ある程度工業製品も作られて、デザインも進化していると考えて、装飾品なども現在に近いラインにしました」（窪岡氏）とのこと。

主人公

優等生っぽくて穏やかなアレスと、ワイルドで、アレスよりも年上の雰囲気があるヒイロだ。



どんな人物かは不明だが、顔つきを見たところ、キリータイプかな

優しそうなアレス。けっこうヤキモキさせられるところがあったね

ヒロイン

『Ⅱ』のヒロイン、ルーシアは、最初は透明なキャラクタだが、徐々に個性が出てくるイメージ。

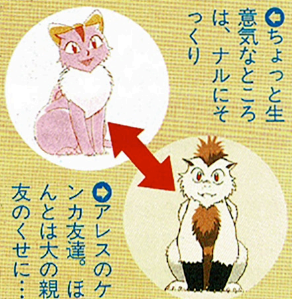


彼女を言葉で表現するなら、クール・ビューティ

前作では、遠くからアレスを見守る存在だった

主人公の親友

主人公と行動を共にして、代弁者にもなっているナル。『Ⅱ』での彼女の役割はどうなるのかな。



ちょっと生意気なところは、ナルにそっくり

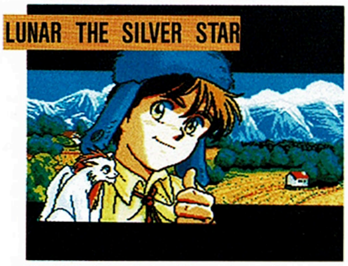
アレスのケンカ友達。ほんとは大の親友のくせに…

オープニング

オープニングや、途中のビジュアルシーンも窪岡氏の手によるもの。オープニングは「大作映画的などっしりとした風格が出るような、レイアウトやカットつなぎを意識しました。絵コンテ段階でも、なるべく下品に見える見せ方はさけて、格調高さを狙ったつもりです。シーンの順序が入れ替わるだけで前後のつなぎが変わったり、わかりにくくなったり、全体のムードに影響が出るので、ずいぶんと悩みました。ただ、作画枚数が、オープニングだからいいだろう、ということで多くなりすぎてしまって…（笑）」といった具合に、かなり時間と手間をかけた部分になっているそうだ。1：2.15の70ミリ映画と同じフレームサイズにも注目してもらいたいとのこと。

前作はCD－ROMのゲームにしてはビジュアルシーンが少ない印象だったが、その点について、「演出として必要なとき、たとえばシリアスな話をするシーン、なにもしゃべらないけれども表情で語るシーンなど、絵で見せないといけないところにはビジュアルを使うが、それのみをウリにしたゲームにはしたくない」という意向があったからということだった。

『Ⅱ』に挿入されるビジュアルシーンの量については未知数だが、内容については「アニメーターが困るほど窪岡さんが力を入れている」（重馬氏）というくらいクオリティの高いものになりそうだ。オープニングやビジュアルの画面はまもなく紹介できる予定。



前作も見応えがあるオープニング

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

Check! システムは変わるの?

システム（戦闘やゲーム全体の構成）については、かれこれ４年間『ＬＵＮＡＲ』のプロデューサーである宮路氏にうかがった。

前作で話題になったのは、快適な操作環境だったが、『Ⅱ』では、それらの欠点だったところを重点的に改良して、ストレスを感じさせない設計を目指しているとのこと。たとえば、武器、防具の装備時に、同時にどのくらい能力が上がったかを表示するといった計画があるようだ。コマンド関係などは、今の段階ではまだまだ不明だが、おおむね前作と同じになるのではないだろうか。

もう１点、ＲＰＧと切っても切れないものが戦闘。前作ではストーリーに重点を置いたため、ゲー

↓本誌でもたびたび登場していただいている、㈱ゲーム アーツ代表取締役社長の宮路氏。前作や、『ゆみみみっくす』など、手掛けた作品は多い



ムの内容は比較的やさしかった。それを『Ⅱ』では戦闘や謎解きにも重点をおいて、トラップやダンジョンの攻略、ひいては戦闘そのものが楽しめることを考えているという。魔法の効果も現在入手している写真を見たかぎり、かなり派手なものになりそうな気配だ。

ＡＩは?

前作のＡＩは、攻撃が単調になりがちという意見があった。そこで今回、戦闘のなかでも重点的に取り組んでいるのはＡＩ。システ



↑ＡＩは攻撃が単調になる傾向があった

ム面では、「キャラクタの特徴を活かすために、動きを複雑にしています」（宮路氏）とのこと。これは味方だけではなく、敵に関しても同様らしい。シナリオ面では、「キャラクタが演技を出せる部分にしています。たとえば、ある男の子がパーティの女の子を好きだとする。そうするとＡＩにしたとき、その女の子が危ないときには、必ず助けに入るということもできると思います」（重馬氏）といったシステムになりそうだ。



↑『Ⅱ』の戦闘画面、ＡＩ戦闘を選んだときでも、キャラクタたちがハデな動きを見せてくれるそうだ

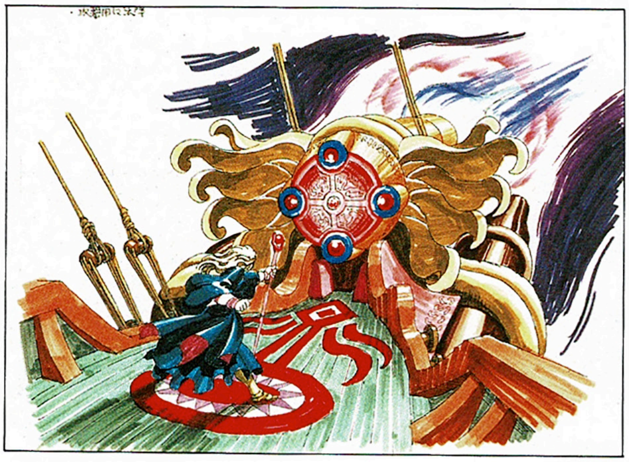
戦闘は？

『Ⅱ』が前作からもっとも変わったのは戦闘だそうだ。前述したように、『Ⅱ』はやり込めるゲームを目指しているので、戦闘がおもしろいことが絶対条件という考えから、戦闘にはとくに力が入っている。宮路氏は「新しいシステムを魔法などで取り入れてみたり、シナリオには直接関係のないダンジョンを配置したりと、いろいろ試しています。『Ⅱ』は前作のわりとあっさりした戦闘に比べて、テクニックが必要になると思います。戦闘自体を楽しいものにして、成長などのシステムを前作とは変え

↓前作では、キャラクタによっては、歌や技といったコマンドがあった



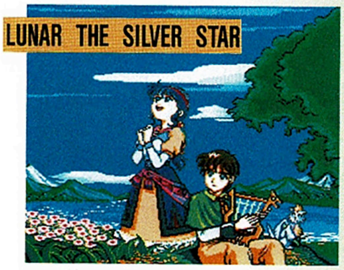
て、すべて戦闘のおもしろさに収束するような形で作ろうと思っています」と言う。実際にどこが変わるのかは、今の時点ではわからないが、やはり、魔法世界の物語だけに、魔法関連が中心になるのではないだろうか。



↑これは魔法を使って攻撃をする武器らしい。こんな武器が実際にゲーム中に出てくるのだろうか

声の出演は?

ビジュアルと一緒に忘れてはいけないのは声の出演。残念ながらキャスティングなどの細かい点についてはまったくわからない。前作では声優さんを４人使っていたが、今回はかなり人数が増える予定であるとのこと。ビジュアル同様、音声も必要だと判断されたシーンで適宜入るようだ。「言葉で演技しなければならない部分が出てくるので、そこは声優さんの力で」（重馬氏）ということだ。



↑ルーナの歌と、アレスのたて琴の音が印象的なツーショット

前作で好評を博していた井上喜久子さんはどうですかとうかがったところ、「演出で、この人を使いたいな、というところが出てくれば、その人をいちばん優先していきたいと思っています」（宮路氏）とのこと。もしかしたらヒロインの役を演じてくれるかも。

続報はメガドライブFAN 3月号の予定

特報1

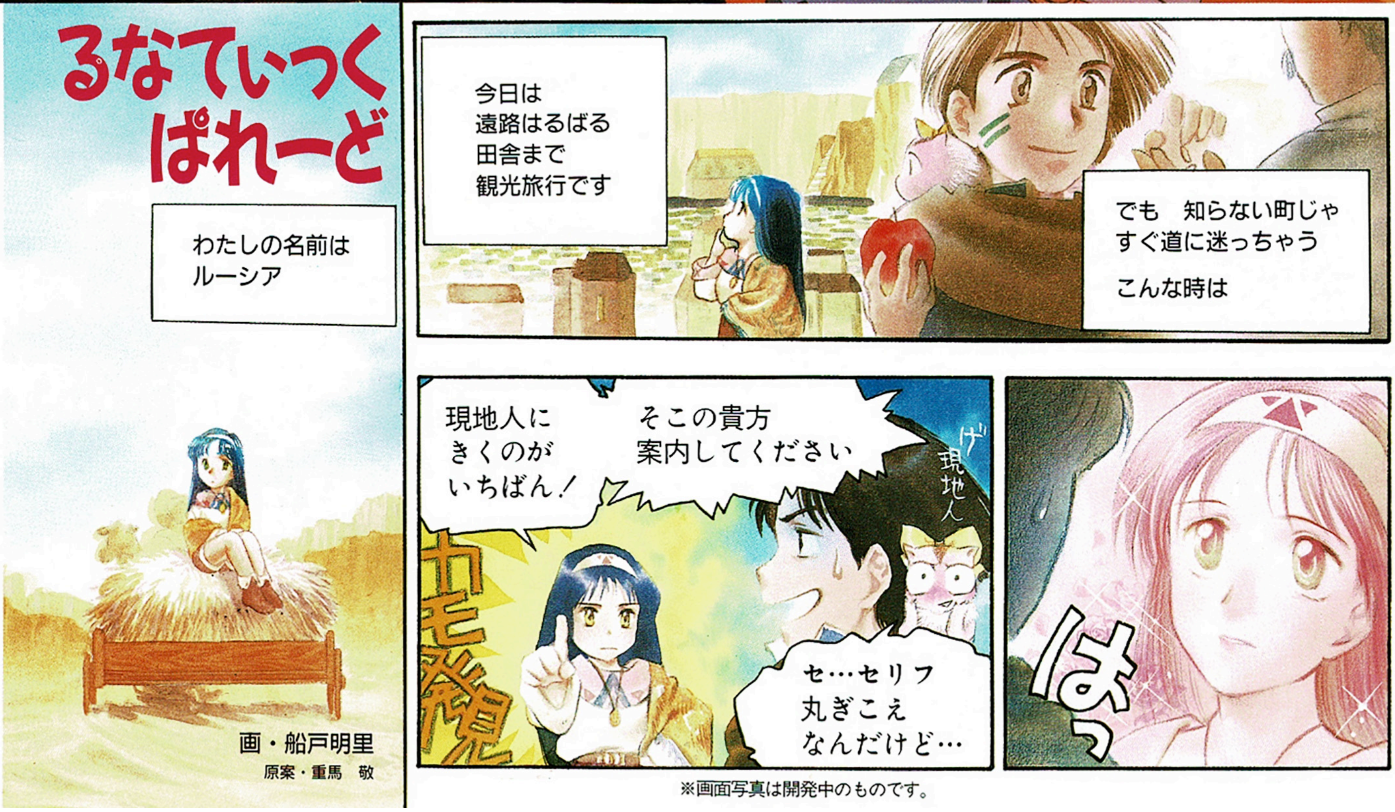
新たな仲間や戦闘画面など、最新情報満載!



衝撃の制作発表からはや2ヵ月。今月は、新登場のキャラクタ、イラストから描き起こされた画面写真を中心に、『LUNARⅡ』の世界を紹介する。

発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%(1月26日現在)

『LUNARⅡ』のマンガ連載開始!!



※画面写真は開発中のものです。

『メガドライブ FAN』1994 年 3 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

順調に進んでいるゲームの開発

戦闘・フィールド画面写真を入手!

MEGA-CDの希望の星、『LUNAR ETERNAL BLUE』(以下『LUNARII』)の最新情報をお伝えしよう。今回明らかになったのは、2人の登場キャラクタや、物語のなかに出てくる3つの街など。また、街の設定イラストを描いている佐藤肇氏と、そのイラストをゲーム画面に置き換えている、グラフィックの安住政敏氏にお話をうかがったので、あわせて紹介。マンガの連載も始まって、ますます『LUNARII』から目が離せない!?

名前は「ルビィ」に決定

先々月募集した、ピンク色のナゾの生き物の名前がついに決まった。その名はルビィ。ゲーム アーツの皆さんで選考したとのことだ。

この名前募集には総計400通あまりの応募が寄せられ、なかなか名前を決めるのもたいへんだったようだ。大賞に選ばれたルビィのほかに、次のような賞が贈られた。

・ゲーム アーツ賞…フィア
・窪岡賞…パム
・重馬賞…ガーコ



この子はルビィと命名された



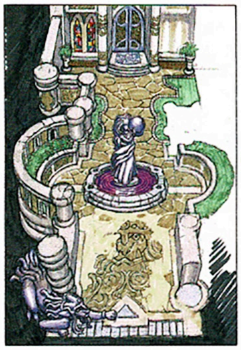
窪岡賞は、窪岡氏がこのハガキを見て、ハガキの印象で決めたということだ



窪岡賞の人に贈られた直筆色紙。いいなあ

画面はこんな感じ

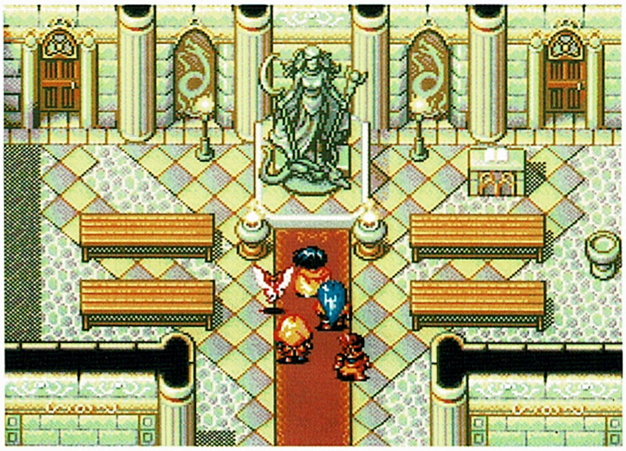
まだ、発売日決定といった具体的な話は見えてこないが、ゲーム アーツでは、着々と開発が進んでいるようだ。現在、主に設定イラストから、画面上にドットで絵を描きなおす作業が行われているとのこと。戦闘やフィールド上のキャラクタなども同時に描き加えられつつあるようだ。



どこかで登場する「青き塔前庭」と呼ばれる場所のイラストボード。このような美術設定をもとに画面が描かれる



設定がゲーム画面ではこうなる。現在その作業が進行中とのこと



これは街の中などにあると思われる神殿のようす。建物や背景、人物などもできつつあるぞ

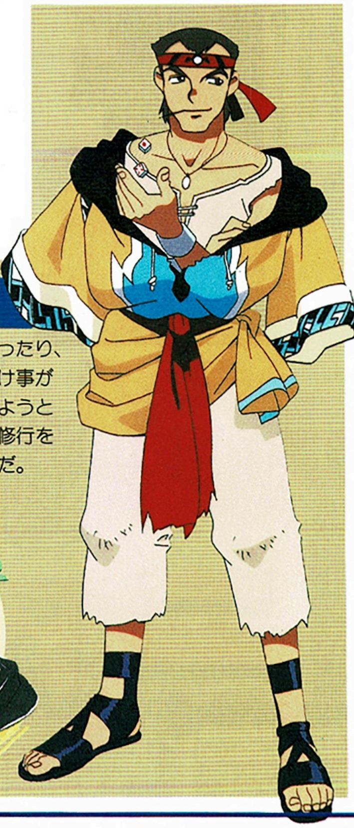


※現在の開発状況については「答えられない」とのことなので?%と表記してあります。

今明らかになる、最新情報その1

2人の心強い(?)仲間を紹介

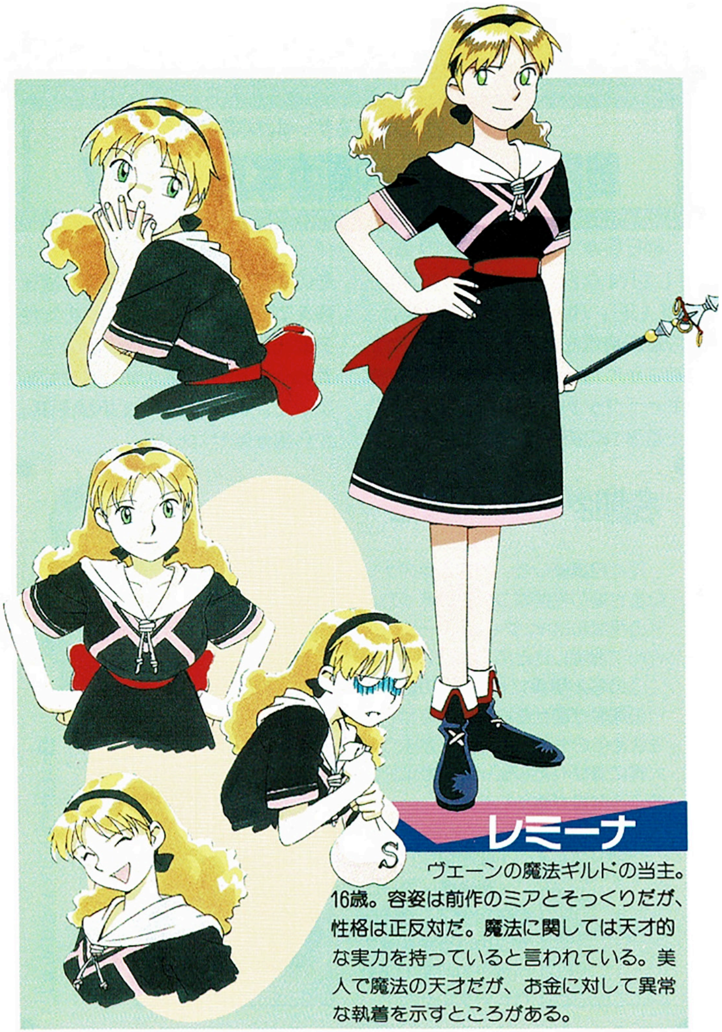
主人公、ヒロイン以外の登場キャラクタ2人が発表された。どちらも、時として主人公よりも存在感のある重要人物になりそうな雰囲気だ。男性の名前はロンファ。この顔で18歳らしい。女性の名前はレミーナ。開発の方々の中では一番人気のキャラクタとのこと。



ロンファ

辺境の町ラーバで、毎日酒をあおったり、ケンカをして暇をつぶす遊び人。賭け事が好きで、なんでもサイコロで解決しようとするくせがある。昔は神官としての修行をしていたという噂もあるが真相は謎だ。





レミーナ

ヴェーンの魔法ギルドの当主。16歳。容姿は前作のミアとそっくりだが、性格は正反対だ。魔法に関しては天才的な実力を持っていると言われている。美人で魔法の天才だが、お金に対して異常な執着を示すところがある。



今明らかになる、最新情報その2

こんなにも表情豊かなキャラクタ

新情報の2つ目は戦闘画面。ゲームのどんな時点かわからないが、砂漠地方の戦闘と、森の中での戦闘の2枚の写真が入手できた。

注目すべきは右の写真。ヒイロたちの前後に敵がいることがわかる。説明によると、奇襲を受けた状態らしい。前作にもこういった戦闘があったが、『LUNAR』の敵・味方入り乱れた独特の戦い方はどうやら健在のようだ。

敵も味方もよく動く

『LUNARII』はキャラクタの動作ということに重きを置いている、ということは前回の記事でお伝えした。それが実際にどのような形にされているのかがわかるのが、これらの戦闘画面だ。味方のアクションは、装備している武器によって変化し、武器を道具として使ったとき、魔法を使ったときなども別の動作をするようになっている。武器によっては攻撃回数も変化することがあるようだ。

敵のモンスターのアクションも、負けず劣らず豊かなことが画面からうかがえる。敵についてはまだよくわからないが、どんな攻撃をするのか楽しみ(?)だ。



森での戦闘。パーティが前と後ろから敵に攻められている。レミーナの派手な魔法ポーズが目を引く

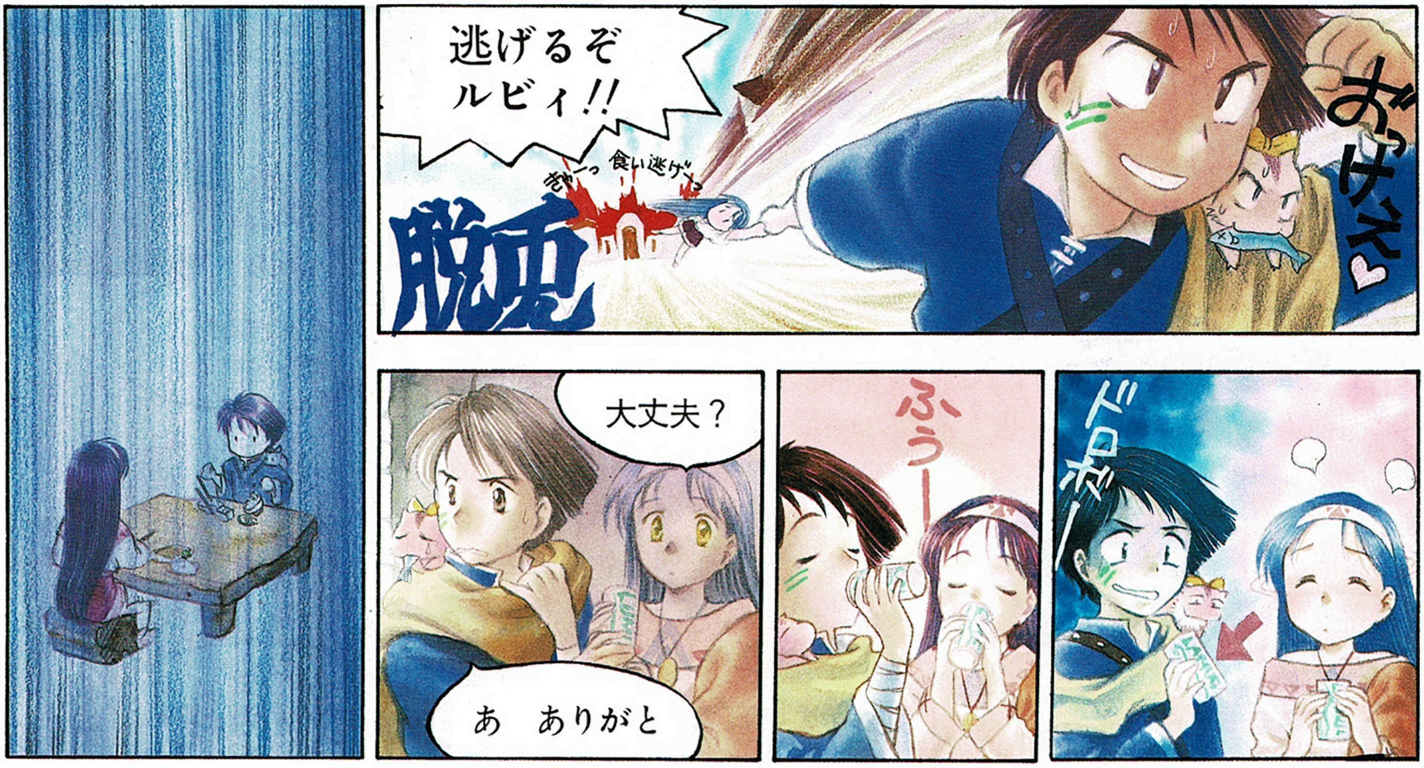


砂漠での戦闘。パーティキャラクタのレベルが表示される部分に、現在の状態が表示されるようだ

キャラクタのアクション



ロンファ	かつて神官の卵だったせいか、武器での攻撃は杖のもの。どんな攻撃をするのか不明。
レミーナ	やっぱり魔法がメインになるが、杖などを装備できる。素手だとひっかきになる。
ルーシア	やはり、杖、短剣などを装備できるようだ。素手の攻撃は平手打ちのような感じ。
ヒイロ	長剣などを装備するようだ。2回攻撃は、技によるものか、それとも武器のせいか？



画面の描き方を開発者に聞く

こうしてできる『II』の画面

『LUNARII』直撃インタビュー第2弾は、美術設定の佐藤肇氏と、グラフィックの安住政敏氏におこなった。佐藤氏は、街や道具、乗り物などの美術設定を担当。イラストによって、世界観を目に見えるものにするのが仕事だ。安住氏は、パーティ・敵のパターンをメインに、背景を含めたグラフィック全般を担当している。実際に佐藤氏のイラストが、どのように安住氏の手によって画面になるのか、対比しながら見ていこう。

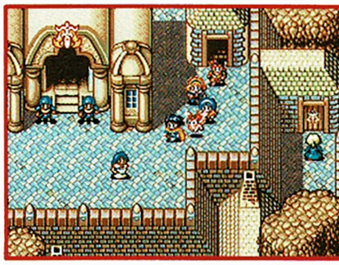
生活感を表現

佐藤氏は、シナリオ担当の重馬氏とともに、『LUNARII』の世界観を作る重要な役。佐藤氏のイラストから、物語のイベントが生まれることもあるという。

今回の設定は、魔法文化が機械文化を凌駕している世界。特定のモデルはないそうだ。現実には存在しない世界なので、美術設定の段階で矛盾がないように、非常に細かいところまで考えられている。数々のイラストには、実際画面では表現できない細かい部分まで描き込まれていた。そんな佐藤氏がもっとも気をつかうのは、生活感をいかに出すかということだそうだ。また、共通の世界でありながら、街ごとの特色を出すことが苦労した点とも語ってくれた。



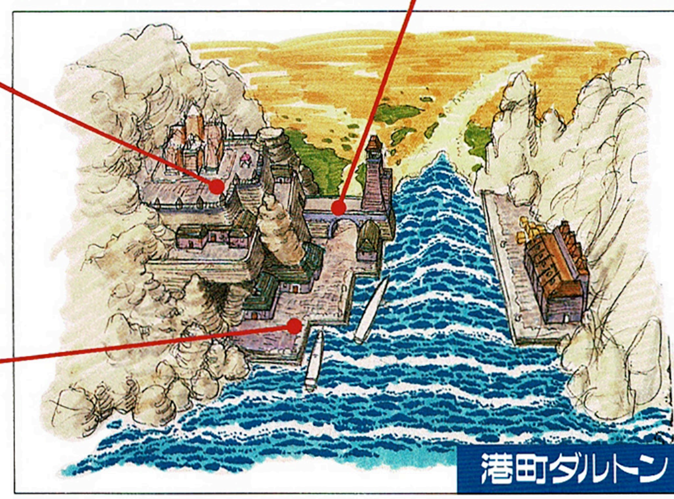
⬆街の入口であると想像できる場所。倒れている青い像はなんだろう？



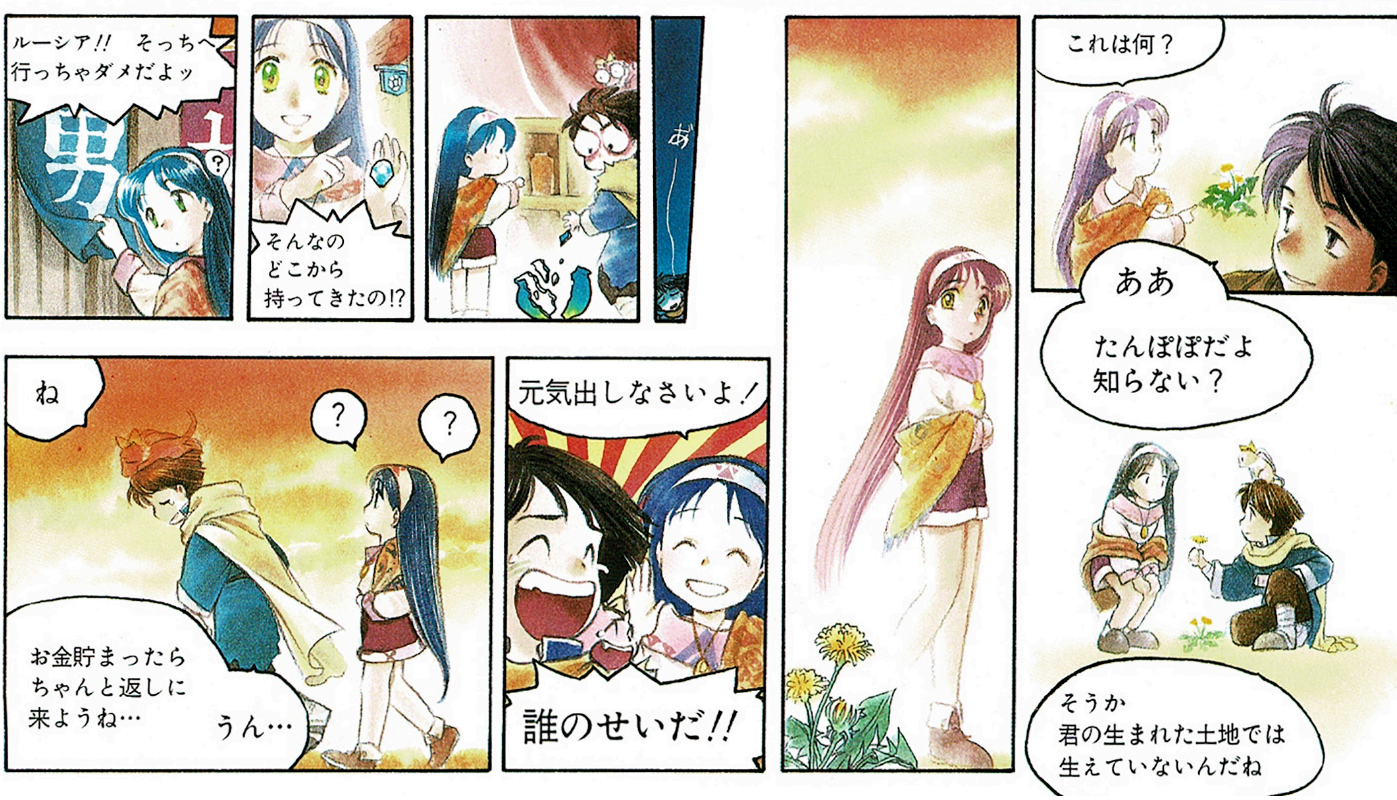
⬆背景に、なにやら大きな建物が見える。実力者の家なのだろうか



⬆街角の風景も、基本的に設定イラストに忠実に再現されているのだ



⬆ダルトンと呼ばれる街。これはほかの街にも共通して言えることだが、街の構造が立体的であることに気がつく。今回意識していることの1つだそうだ

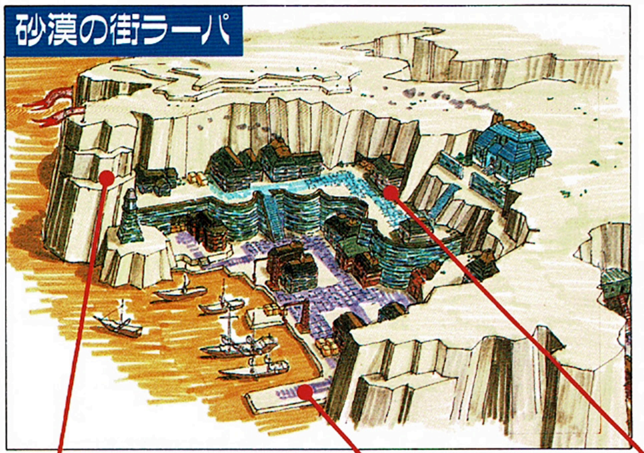


設定の要素を汲む

設定がゲームに再現される場合、ドットを置いた絵で表現される。そのとき、一番苦労することは、佐藤氏のイラストの重要なポイントを抽出することだそうだ。設定のすべてを画面にすることはできないので、全体の雰囲気を崩さずに、必要なものだけを取り出す作業が大切だと安住氏は語ってくれた。下の写真で比べてみてほしい。

こんな苦労も

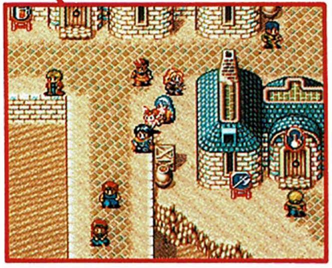
設定イラストは、佐藤氏がシナリオに基づいて、ある程度自由に描いたもの。街を見る方向などはまちまちだが、ゲーム画面では前から見た一定の視点なので、正面から見たときにきれいに見えるようにすることにも気をつかっている。ほかにグラフィック面で気がつくのは、前作に比べて明るくなったこと。これは意識して街のなかなどは明るくして作っているそうだ。ゲーム中では気がつきにくい場所にも配慮がされているのだ。



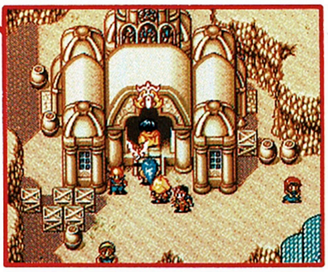
前回の記事でも取り上げたラーパの街。砂漠のはずれにポツンとある街ということだ



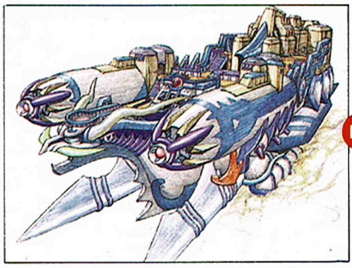
断崖絶壁に立つ小さな家。設定イラストにはない建物もある



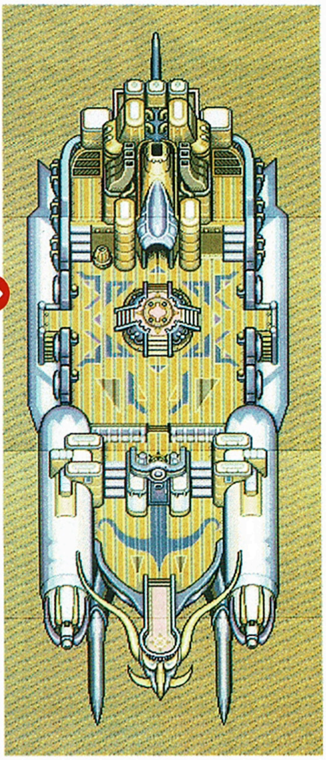
イラストでは斜め上からの見下ろしだが、画面では正面からになる



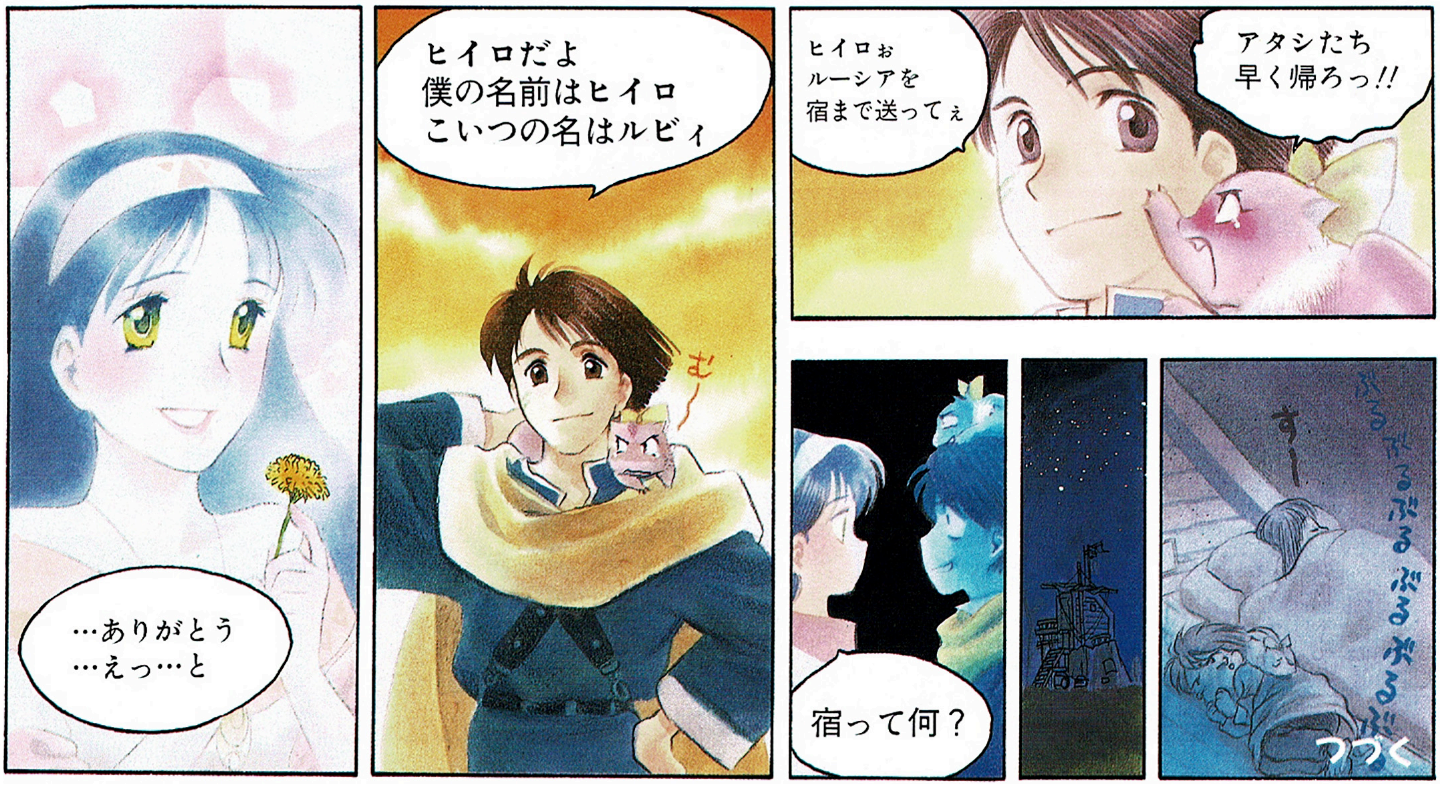
これもイラストにはない建物。必要上追加される場合もあるとのこと



砂漠の上を走るバルガンという船のイラスト。これが画面になると…

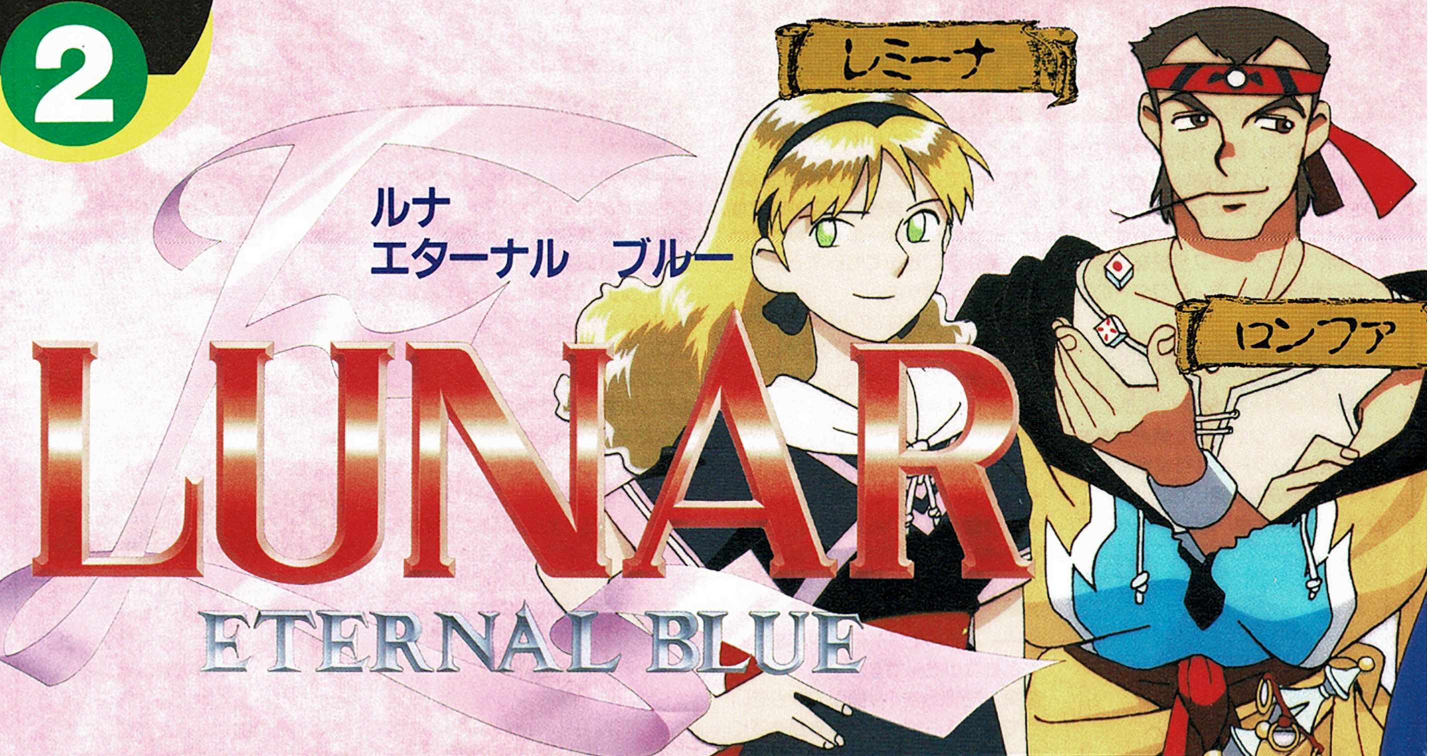


こうなる。3画面以上スクロールする巨大な船が登場するぞ



特報 2

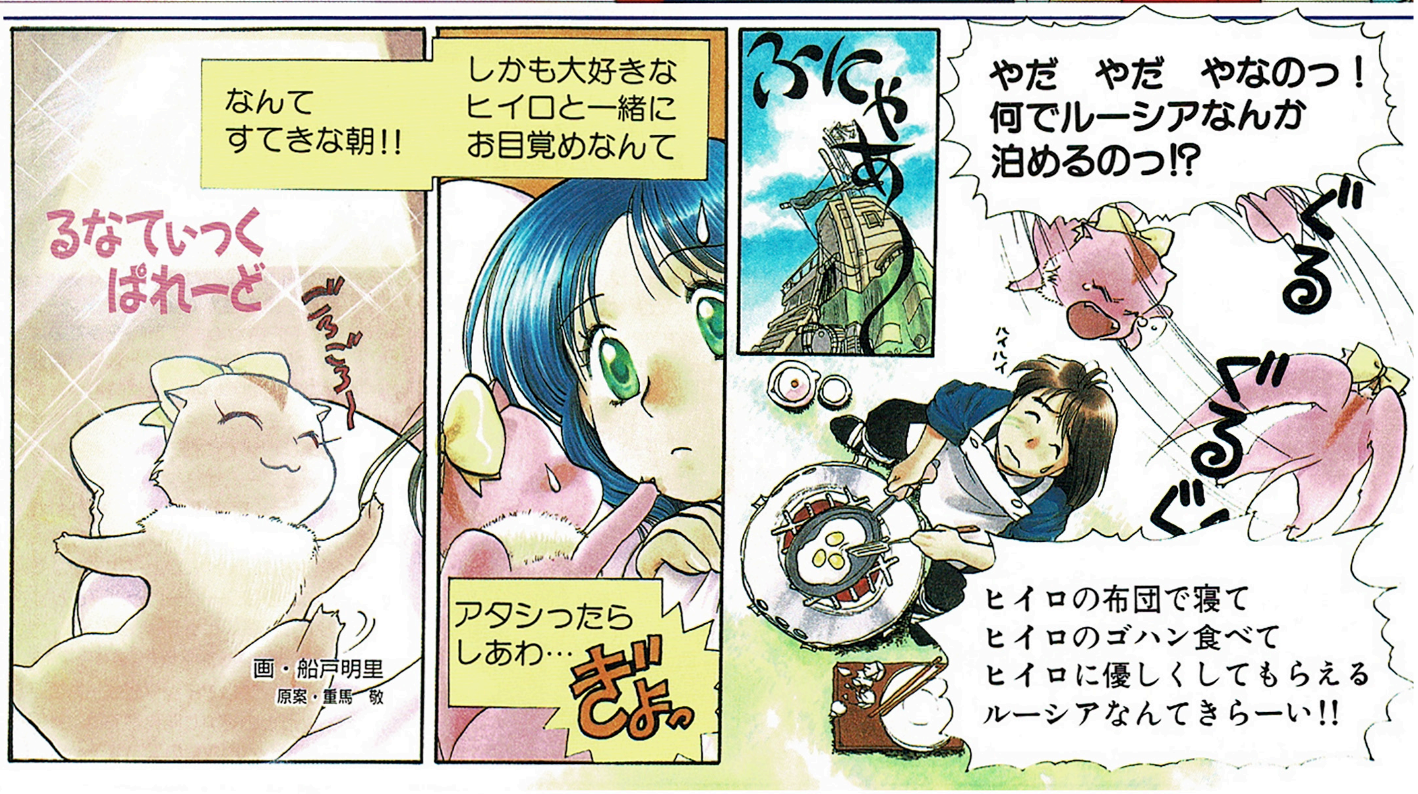
新たに加わる仲間と最新の戦闘画面を公開!



前作以上の完成度を目指して、順調に開発の進んでいる『LUNAR ETERNAL BLUE』。今回は新たに登場するキャラクタと最新の戦闘画面の情報をドーンと紹介しよう。

発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	——
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%

『LUNARⅡ』の番外マンガ第2回!



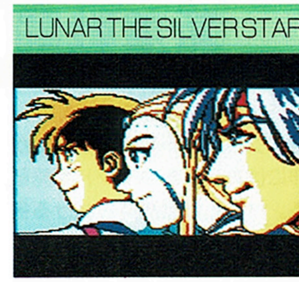
『メガドライブFAN』1994年5月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之



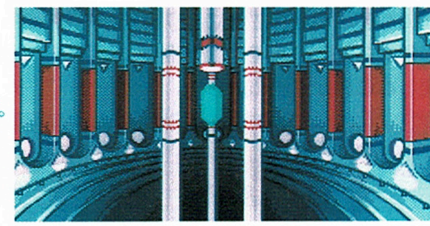
オープニングアニメの画面を初公開!

『LUNAR II』のオープニングアニメは、まるで本物のテレビアニメかと思うばかりの動きをみせてくれる。作画に要した枚数はおよそ600枚。今回紹介するのは2点だけだが、前作以上のビジュアルのクオリティの高さは感じてもらえると思う。また動画で処理しきれない部分は、より良い動きにするためにプログラマーのサイドがサポートすることもあるそうだ。



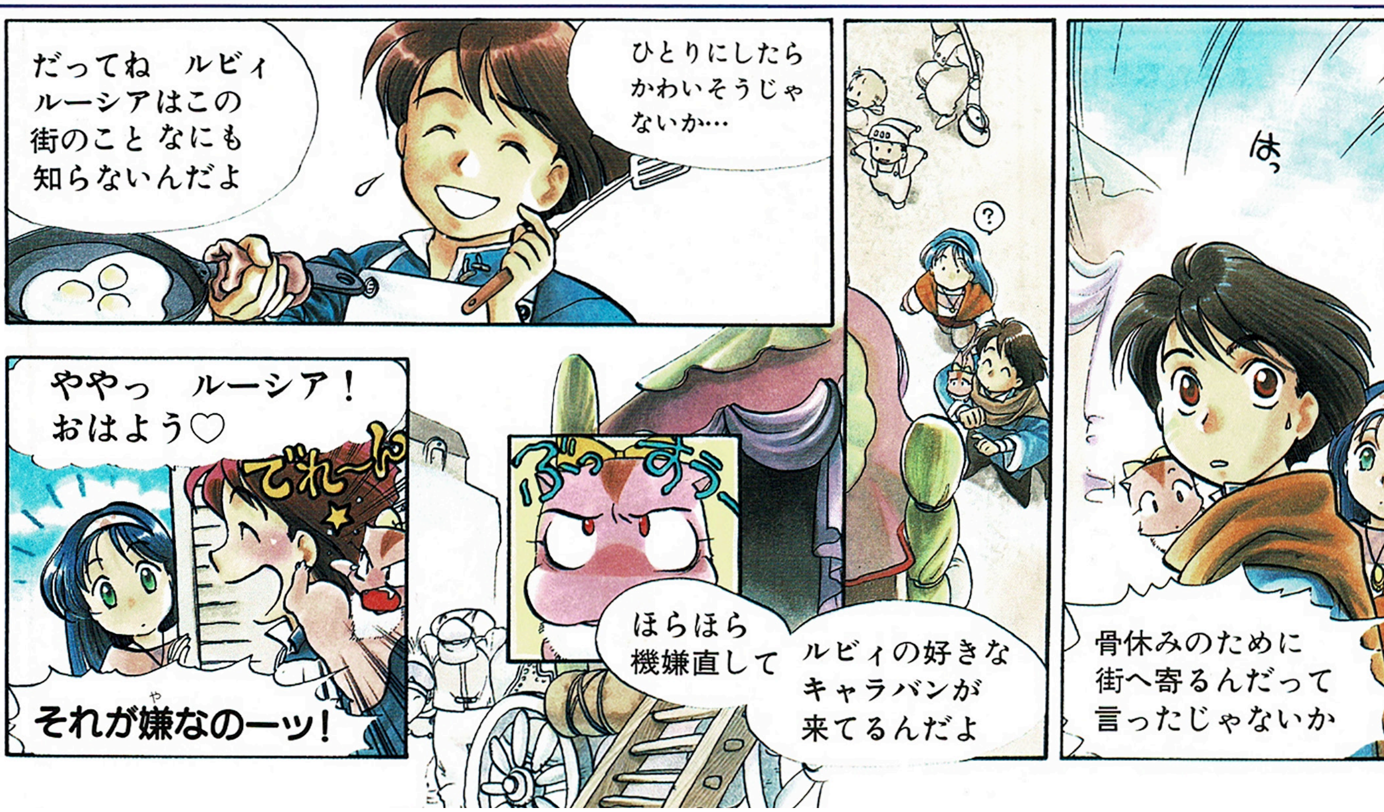
動くのはここだけという噂も…

中央の緑の物体は、動画ではなくプログラムで回転させている



ルーシアの大アップ。顔の輪郭にはちゃんと補色を使い、前作のようなゴツゴツさを感じさせなくなっている





新着戦闘画面を公開

最新版の戦闘画面を２点紹介。右はエンカウント直後の場面だが、前作にはなかったコマンドが見られる。「作戦」は戦闘時における各キャラの行動をあらかじめ設定できるシステム。１人につき複数のパターンを記憶させておくことも可能になるようだ。これにより戦闘が単調になるのを避け、戦略性を楽しむことができるだろう。



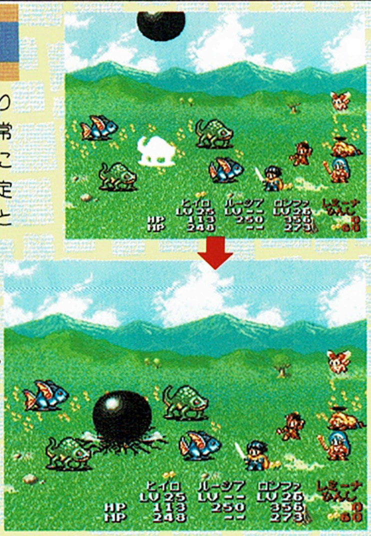
『II』では敵と接触した時に、モンスター名とその数が表示される



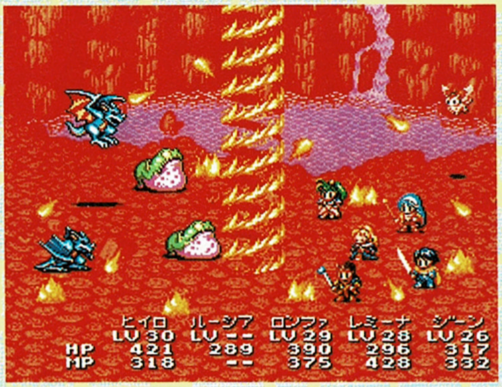
「AI」は単なる自動戦闘ではなく、そのキャラの人間像を出すようなシステムになる予定。シナリオやイベントの進行によって変化する場合もあるとのこと

派手さを増した魔法の演出

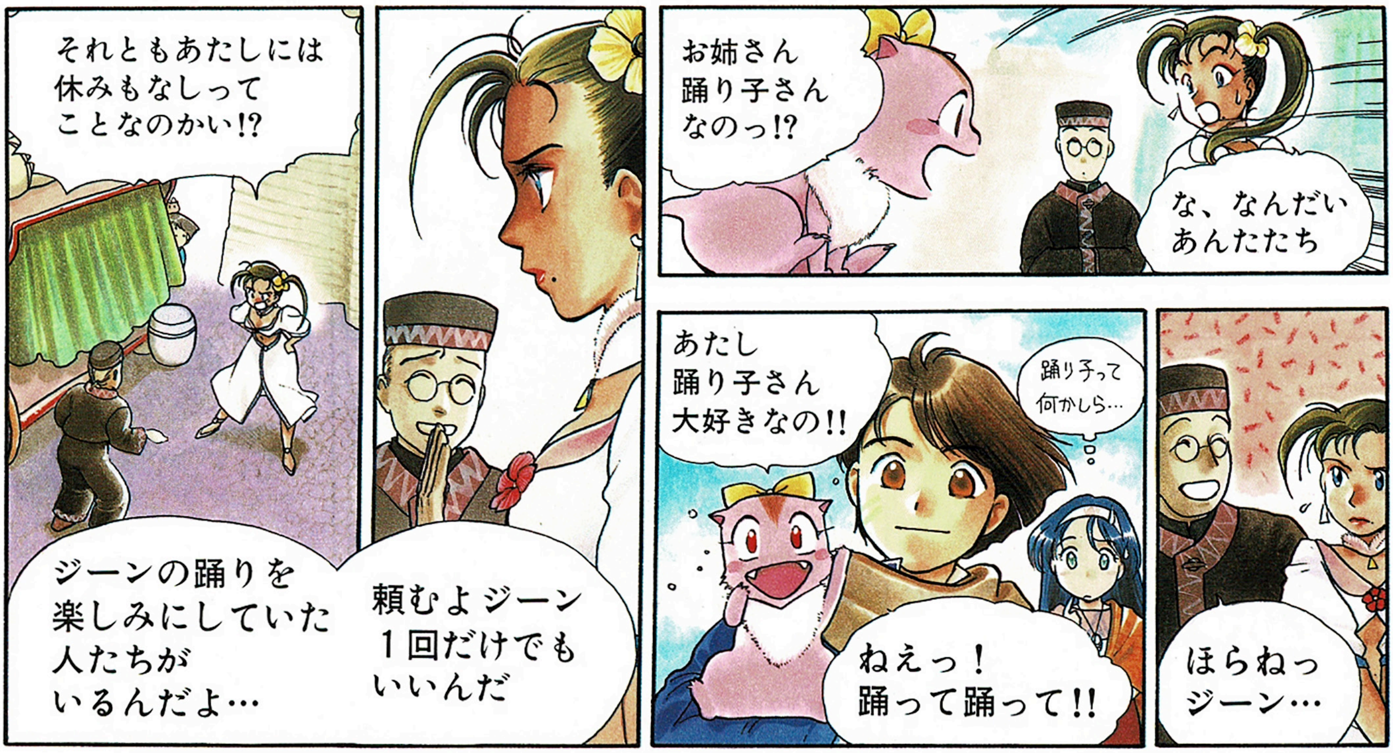
魔法システムも前作とはかなり変化した。今回は各キャラに通常得られる経験値以外に、魔法力に対する経験値のようなものが設定されていて、敵を倒していくごとにこれが上がっていく。さらに、各キャラは１人１〜２個の得意な力を持っており（前作の魔法や技に相当）、この力を上げることで新しい魔法を覚えていく。このときどの力を上げるか、プレイヤーが自由に選ぶことができる。もちろん普通に戦闘を重ねてもレベルアップはするが、任意で上げられる分かなり親切なシステムになるだろう。



写真はロンファの特殊攻撃。敵味方いずれかの頭上に巨大な鉄球を落とす。その名も「諸刃のルーレット」



レミーナの魔法「ファイアストーム」。炎の嵐を発生させ、その中心から無数の火の玉を飛ばす全体魔法だ



すべて違う動きをもつ各キャラの「技」

前作の戦闘はキャラのアニメーションが今一つさみしかったが、『Ⅱ』では1人につき60パターン以上もの動きを持たせている。通常攻撃はもちろん、魔法や技などもレベルによってすべて変わる。迫力のある戦闘シーンになりそう。

LUNAR THE SILVER STAR



前作の戦闘シーンより。直接攻撃の場合キャラがスーッと動いてバシバシやるだけのさびしいものだった



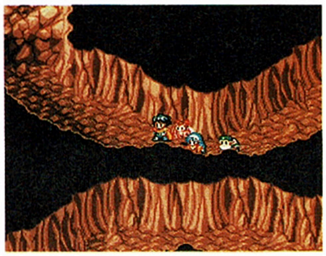
ヒイロの飛翔剣の連続カットより一部を紹介。斬りつけたあとは、もとの場所にポーンと跳ね返っていくアクションが入る

初公開!『Ⅱ』のダンジョンはこうなる!?

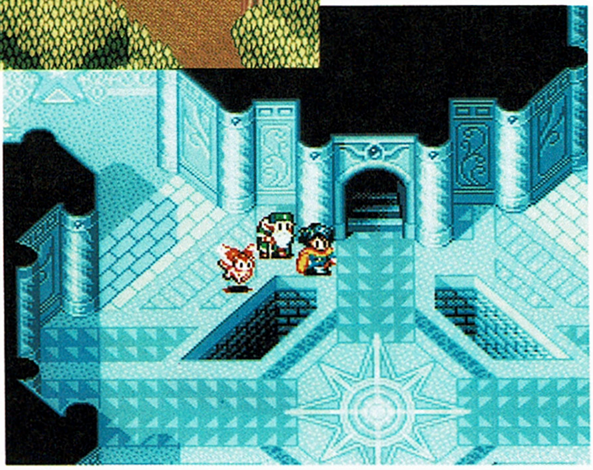
『Ⅱ』のダンジョンは、「観光旅行」というコンセプトのもとに作られている。フィールドによってダンジョンの雰囲気がガラリと変わったり、同じダンジョン内でも入るごとに何か別の発見があるかもしれないなど、楽しみつつ進めるダンジョンになるようだ。

樹海の中を進む一同。一体どんな敵が待ち受けているのだろうか

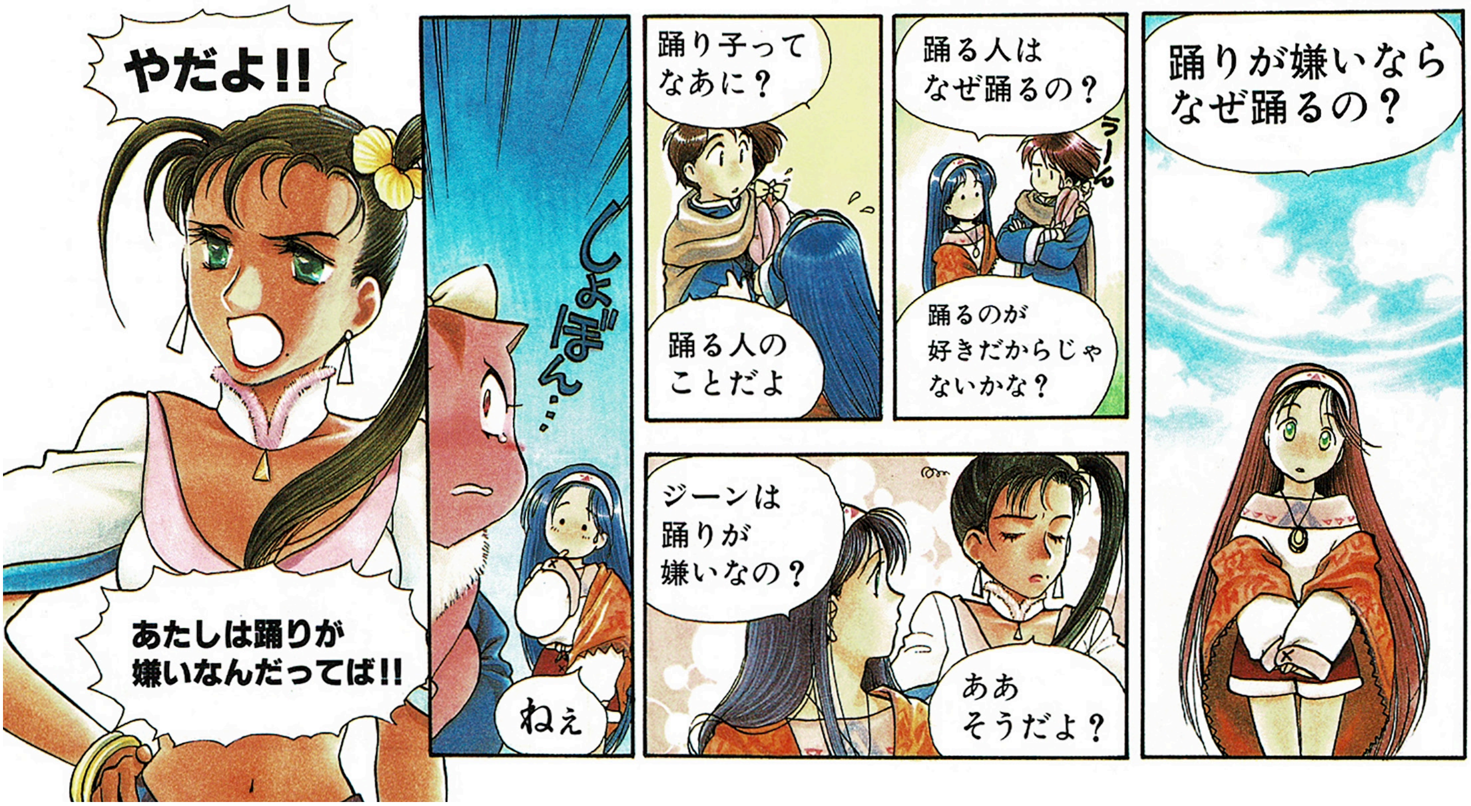




ダンジョン内での視点も前作と一緒だ。前作より明るめになっている



何か巨大な建物の内部のようだ。今回はダンジョンの内部も非常に凝った作りになっていて、フロアごとに雰囲気がまったく違うといったこともあるようだ



気になる最新情報その2

新たに仲間となる3人のキャラクタ

3月号に引き続き、ヒイロの仲間になるキャラクタたちを紹介しよう。今回紹介するのは3人。いつどこでどのように出会い、どんな冒険をするのかはまだ不明。3人とも前回紹介したロンファやレミーナのように、強烈な個性を持った人物のようだ。ヒイロやルーシアは彼らとともに冒険をし、どのように成長していくのだろうか。

グェン

ヒイロの祖父で、考古学者。「青き塔」と呼ばれる謎の遺跡の研究のため、辺境の砂漠地方に小屋を建ててヒイロと一緒に暮らしている。この世界に残されている伝説はすべて真実であると考えているが、そのおかげで周囲の人たちからは変人扱いされている。が、本人は全然意に介していない様子。他人の言うことに耳を貸さず、あくまで自分の信念に命をかけている昔気質のガンコ親父である。

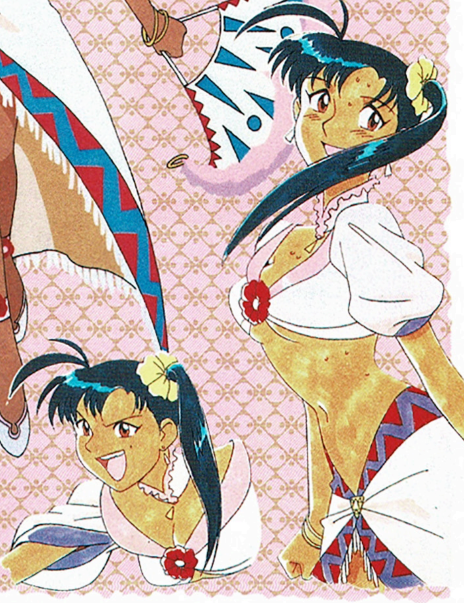


◆余り似てない気もするが、正真正銘ヒイロの祖父である。見た目は優しいジイちゃんだが…

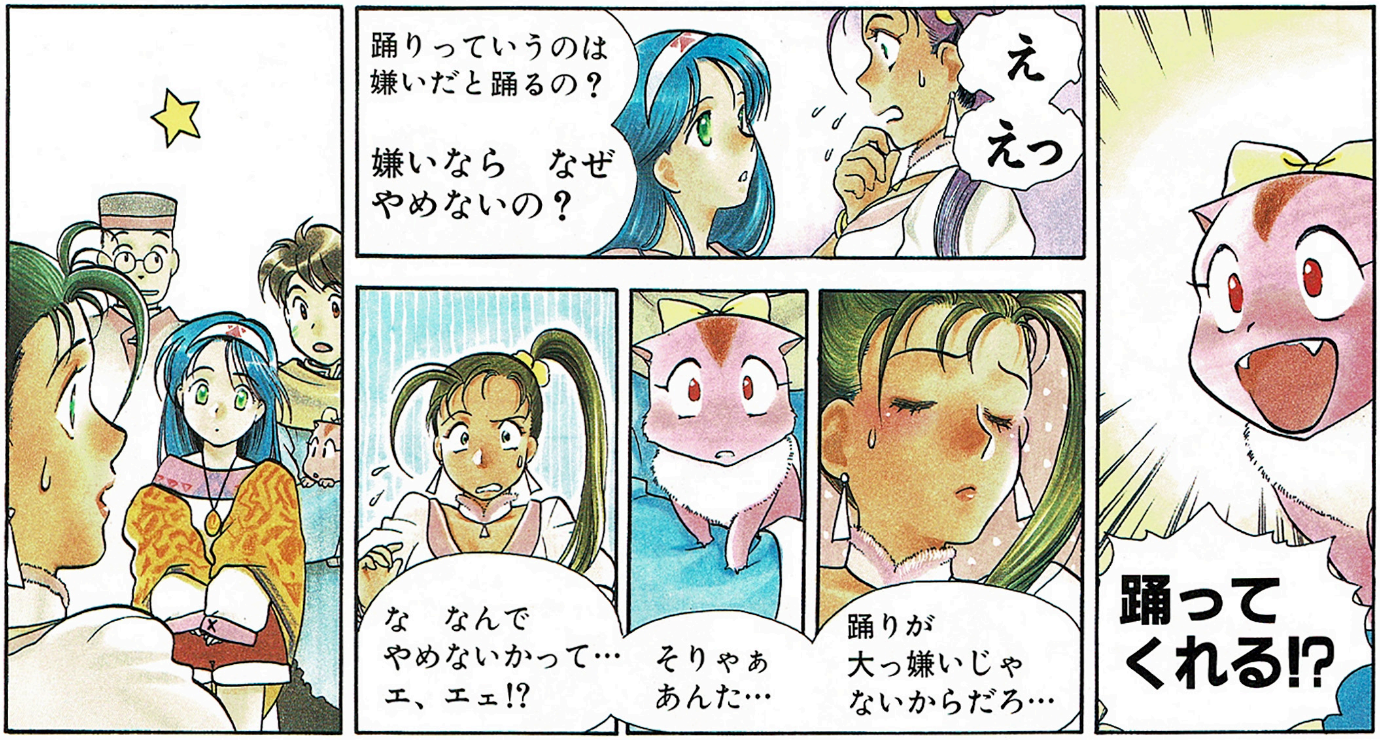
ジーン

旅芸人のキャラバンで、ナンバーワンの踊り子。数年前大ケガをして倒れているところをキャラバンに助けられた。それ以前のことについて彼女は何も語らない。男勝りで姐御肌、ちょっと涙もろい一面もある17歳。





◆明るく元気で気っぷがいい、でもちょっと訳ありの踊り子さん、といった感じのジーン。どうやら何か過去に秘密があるようだが…



ナル

キカイ山と呼ばれる森を根城にしている盗賊団の首領。見た目通りの派手好きで、にぎやかなことが大好き。大人が大嫌いで、いつも大人たちをからかっては笑い物にしている。ジーンと同様に、彼も自分の過去については一切語ろうとしない。





⬆勝気で生意気な態度を見せるナル。でも、ときには寂しげな表情も…

『LUNAR Ⅱ』世界漫遊紀行

第1回『青き星』

今回から「LUNAR Ⅱ」の世界をより深く理解してもらうためのコーナーがスタート。読めばゲームが2倍楽しめる!?

ルナの大地を見守るかのように天空に輝く青き星。古来よりその大きく美しい姿に、人々は憧れと神秘の念を抱き続けてきた。

この青き星についての伝説は諸説残されているが、その中で最も突飛であり空想的なものは「あの星こそが、このルナの大地で暮らすわれわれの故郷である」というものであった。

かつてルナの大地は、草木一本どころか空気すらも存在しない死の世界であったという。そこへ青き星よりルナの大地へと降臨した女神アルテナが、4匹の竜とドラゴンマスターを従えて、死の大地であったルナを、命あふれる緑の大地へと変身させた。その後女神アルテナに導かれた人々は、青き星より緑の大地となったこのルナへ移り住み、ここを新たな故郷とすることとした。

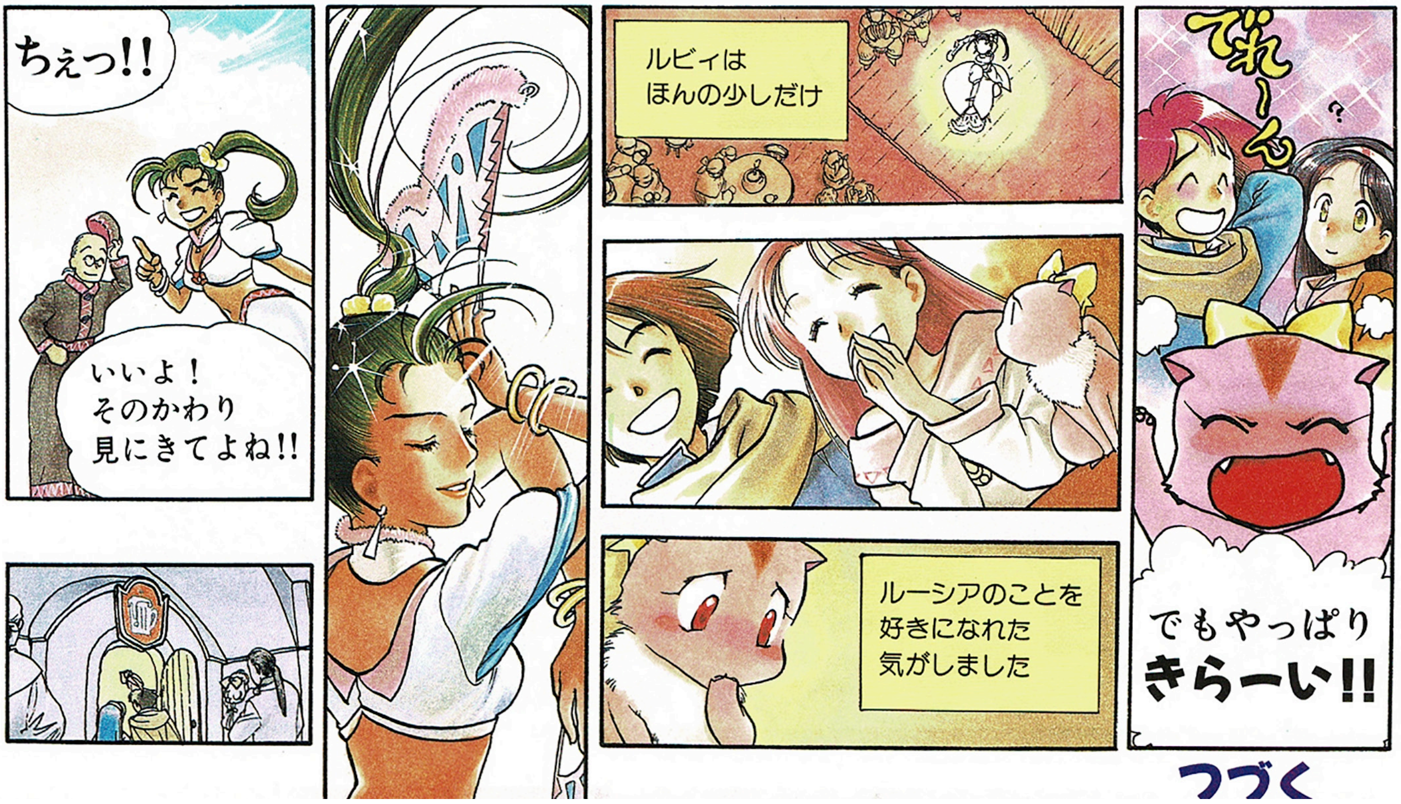
この青き星の伝説を信じる者は今はもうわずかしかいない。今や多くの人々にとって青き星とは、天空に輝く美しい星でしかなかった。考古学者のグェンとその孫、ヒイロを除いては……。



⬆ヒイロとルーシアは「青き星」の謎に挑むことになるのだろうか



⬆謎の塔越しに「青き星」を臨む



NEW SPECIAL 2

戦闘システムの続報と作曲者へのインタビューを敢行!



ルナ エターナル ブルー

今月は各キャラクタの声優発表、敵キャラクタの特殊攻撃、そして音楽製作者へのインタビューなどを中心に、徐々に明かされる『LUNAR II』の世界を解明していく！『世界漫遊紀行』も好評連載！

発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%

好評連載『LUNAR II』マンガ第3回



※画面は開発中のものです。　※現在の開発状況については「答えられない」とのことなので？%と表記してあります

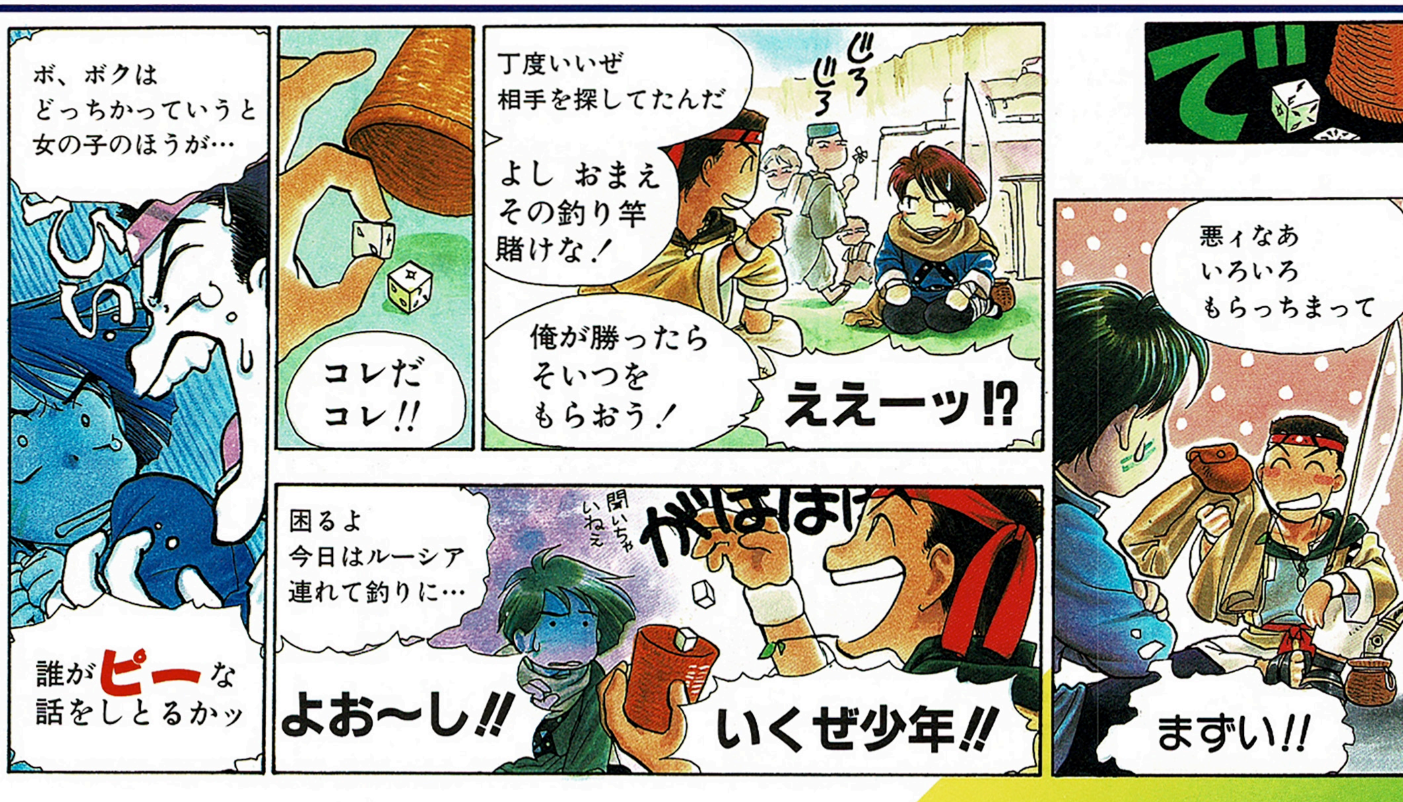
『メガドライブ FAN』1994 年 6 月号掲載

これが『LUNARⅡ』のキャラクタの声優さんだ！

先日『LUNARⅡ』のアフレコが行われた。主人公のヒイロは緑川光さん。ルーシアは横山智佐さん。『LUNARⅡ』の世界にぴったしの豪華なメンバーだ。

キャスティング

ヒイロ 緑川　光	ロンファ 置鮎龍太郎
ルーシア 横山智佐	レミーナ 林原めぐみ
ルビィ 西原久美子	ジーン 久川　綾

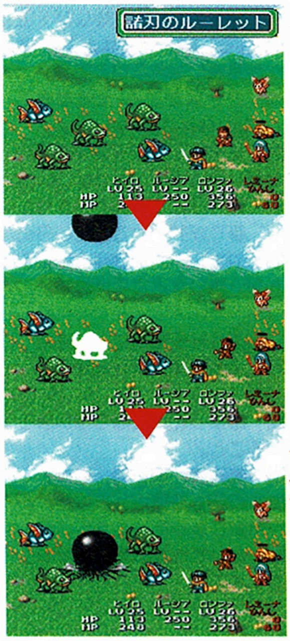


戦闘における敵キャラの攻撃を探る

『LUNARⅡ』に登場するモンスターは、ザコキャラで100体以上、ボスモンスターでは40体以上の数になるそうだ。その中で新たに登場するモンスターはザコとボスをあわせて60体以上。また主人公たちが特殊攻撃を使えることは前回お伝えしたが、モンスターたちも特殊攻撃を使ってくることが明らかになった。特殊攻撃には毒や麻痺などステータス変化はもちろん、「吸い寄せる」や「取りつく」、「2倍攻撃」、などのユニークなものがたくさん用意されているらしい。さらに敵も前作より賢くなり、近距離のキャラや魔法使いを狙うことや、キャラ１人だけを集中攻撃することもあるそうだ。



前作にあったコマンド「逃げる」は、「防御」に変更された



ロンファの特殊攻撃が敵に炸裂だ！

どすーん

ドルフィンフェイスの攻撃の場合

「ドルフィンフェイス」という名前のとおり、イルカ顔の敵。通常の待機状態では、サメのようににゅっと背ビレが地中から出ている。そして地中からジャンプをして主人公たちに向かって一気に降下、体当たりをかましてくるのが通常攻撃だ。特殊攻撃の前の待機状態では、地中からかわいい顔をひょっこり出している。そして口を開けて輪っか状の超音波を放ち、一度に2人にダメージを与える特殊攻撃をしかけてくるのだ。その名も「マイクロウェーブ」。

通常攻撃


ぬぬっ、とお顔が地中から出てきて…

みにょーん、と思いっきりジャンプ！

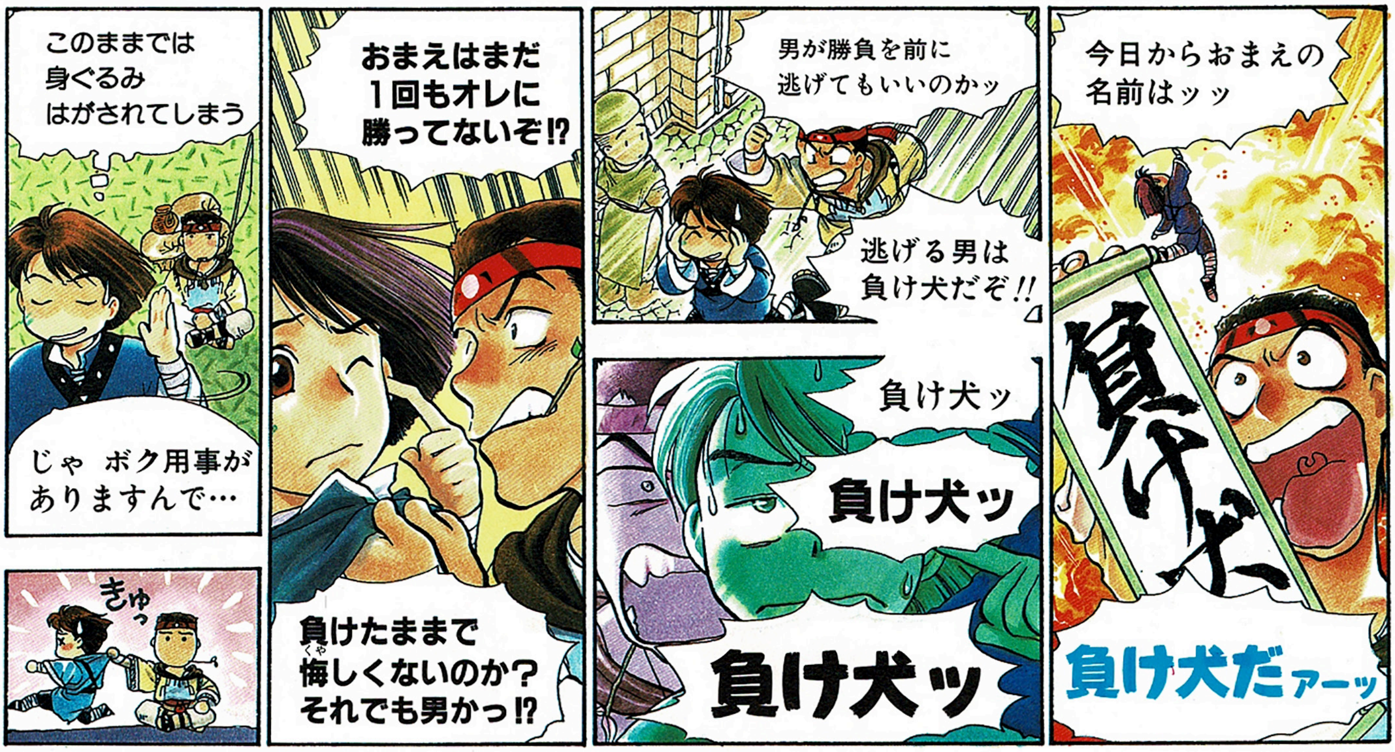
そしてヒイロにガツーんとアタックだ

特殊攻撃


ラブリーな顔がひょこっと登場♡

おまぬけに口を開けて超音波攻撃〜！

2人いっぺんに攻撃できるのだ



ハミングバードの攻撃の場合

「ハミングバード」は地上と平行に、わっさわっさとはばたいてホバリングしているのが通常の待機状態。その後主人公たちの目前までやってきて、思いっきりはばたくことによって、ダメージを与えるのが通常の攻撃だ。また、起き上がってはばたいているのは特殊待機の状態。この後、主人公たちにむかって前進してきて歌を歌い、キャラクタの1人を混乱させてしまうのだ。このやっかいな特殊攻撃の名前は、「魅惑のさえずり」という。美しいネーミングだ。

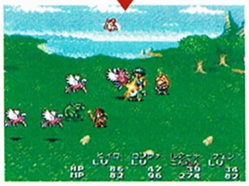
通常攻撃



◆攻撃目標を定めているようだ



◆おーっと、いきなりとびかかってきた



◆激しくはばたいているようです

特殊攻撃



◆左後方の鳥(?)に注目



◆ずずい、と前までやって来て…



◆いきなり自慢の声を披露してくれます

『LUNARⅡ』世界漫遊紀行

第2回「青き塔」

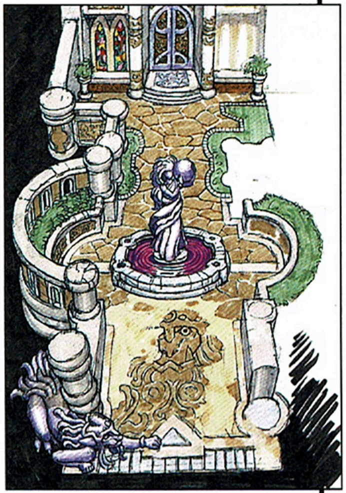
「LUNARⅡ」の世界をより深く理解し、ゲームをプレイするまでに予備知識をつけておくためのコーナーだ!

辺境の砂漠地方の奥深く、ひっそりと建っている謎の古代遺跡。誰が、いつ、なんのために建造したのかまったく不明である。塔の扉は常に固く閉ざされ、今まで誰も侵入に成功した者はいない。よって、その本当の姿も知られてはいない。ただ古くからの伝説によれば、この塔は、空に輝く青き星、そして、この世界そのもの創世に深く関わっているという。そのため、この謎の塔は「青き塔」と呼ばれ、女神アルテナの住まう「女神の塔」と対をなすものであると思われてきた。だが今、その伝説も人々に忘れ去られ、一部の考古学者が細々と青き塔と青き星の謎を調べているにすぎない。

彼女が訪れるまでは…。



◆左上に見えるのが噂の「青き塔」周りを木々に囲まれてそびえ立つ塔は神聖な雰囲気をかもしだす



◆これは設定資料の「青き塔前庭」のイラスト。「青き塔」がゲーム中のどこに登場するのかはまだ謎



ゲームが待ちきれないFANに朗報 ドラマ構成のCDが出るぞ！

『LUNARⅡ』の音楽を担当されたツーファイブの岩垂さんにインタビューを試みた。岩垂さんは前作『LUNAR THE SILVER STAR』の作曲も手がけた方だ。また、6月22日に発売されるドラマと音楽で構成されたCD『ルナ・エターナルブルー～ザ・プレリュード～』の作曲も岩垂さんが担当(東芝EMIより2500円税込で発売)。インタビューでは『LUNARⅡ』の音楽と発売されるCDのことについて話していただいた。

『LUNARⅡ』作曲担当／岩垂 徳行



前作『ルナ～ザ・シルバースター』の作曲のほかに『卒業 グラデュエーション』『ラングリッサー』の作曲を手がける

LUNARのイメージは色でいうとやっぱり青

──『LUNARⅡ』というゲームタイトルのどのあたりを意識して曲を作られたんですか？

岩垂　原作者やスタッフのみなさんと話しあって、『LUNARⅡ』って一体どんな感じだろう。例えば色にすると何色だろうって話していたんですよ。それで今回のサブタイトル「ETERNAL BLUE」通りに青色なんじゃないかと考えました。そして青といえば青い海、青い空など壮大なイメージが出てきまして。じゃあオーケストラで出来たらいいね、って話していたんですよ。今回はそういうイメージでルーシアのテーマとか各キャラクタのテーマとか作りました。

──各キャラクタにテーマ曲があるんですね。

岩垂　ある程度、主要人物のみですが。

──たとえばヒイロはどんなイメージで曲を作られたんですか？

岩垂　今ね、ヒイロの曲で悩んでいるんですよ。実はまだ曲を作っている段階なんですが、ヒイロってプレイヤーが操る主人公じゃないですか。プレイヤーの曲っていうとどうしたらいいのかなぁ、って。ヒイロのイメージっていうのはある程度固まっているんですが、ただそれを操るのはプレイヤーですよね。そこでどうしようかといろいろ試行錯誤している段階なんです。あとルーシアは異国から来た独りぼっちの女の子でしょ。やっぱりほかのみんなと戯れていても、ある種のさみしさとか憂いが残っている、というような曲にしました。で、アルテナさんは「Ⅰ」のときのルーナのイメージを引き継いで、それをもう少し大きく、やっぱり神様だから大きなメロディしようと思いました。

──『LUNARⅡ』の作曲をされるときに何か参考にされた曲などはありますか？

岩垂　今回はクラシック系で行こうという前提があったので、それなりに意識を高めてから作曲に入るようにしました。あとは民族音楽っぽい音ですね。まだ、ちょっと作っている途中の曲があるんですが、どんどんそういった要素を取り入れていこうと思います。それで世界の民族音楽大全みたいな物も聴いています。

──今回のキャラクタイラストを見ても民族衣装みたいなものを着ていますしね。

岩垂　そうですね。僕のほうでも世界をどんどん広げちゃおう、っていうのがあるんでジプシーもあるし、インド系の音楽もあるし、あとはカリブ海とか地中海とかあっち側の音楽が以外と増えてきそうです。もちろん日本も出てくるんですが、さすがに和楽器は出てこない(笑)。ああいう日本じゃなくて、もう少し根底にあるもの。気持ちだけ、っていうのがフレーズには出てくると思います。

──総作曲数はどれくらいになるんですか？

岩垂　今のところ60曲近くで、まだ煮詰めている段階なので、もっと増えそうですね、悲しいことに。



※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

CDは『LUNARII』への前奏曲です

── 話は変わりまして『LUNAR』のイメージCDが発売されるそうですが、CDに入る曲はゲームの曲のアレンジになるんですか。

岩垂　これはですねぇ、ゲームの中に入るかもしれないというやつですね。『LUNARI、II』の狭間にあるプレリュードという名前をつけているんですが、『LUNARII』のお話しの紹介みたいな感じになっているんです。オープニングとエンディングはもちろん、劇中のBGMみたいな感じで曲が11曲入っています。あとアルテナ役の井上喜久子さんの歌と、ルーシア役の横山智佐さんの歌がそれぞれ1曲ずつ入っているという構成です。

── 曲の内容はどんなものになっているんですか

岩垂　歌のほうはですね、基本的に『LUNAR』の世界のテーマにそったものです。ゲームの『I』から『II』に移行できるような。ただ、どちらかといえば『II』よりです。『II』の前奏曲なので。

── ドラマの部分はどれくらいあるんですか。

岩垂　約40分。なかなか盛り上がります。「アルテナの世界ではどうやって魔物を退治するのか」というルーシアの疑問に「歌を歌うことによって魔物の魂を静めるんだよ」とヒイロが答えるんです。するとアルテナ様のテーマが流れ出すような構成になってます。

── ドラマ編の主人公は誰ですか？

岩垂　ルーシアとヒイロとルビィの3人です。オープニングはゲームのものとすごく似ているんですよ。プレリュード用に作った曲も完璧に『LUNARII』を想定しています。





右の曲の作詩は右側の溝口氏が担当

光と影の輪舞（ロンド）

作詩　溝口　功
作曲　岩垂徳行

伝説、消える記憶、終わりのないペイジェント
孤独の深い眠り、いつか目覚める時が
今、忘れられない古い本
過去だけ綴（つづ）られてる。

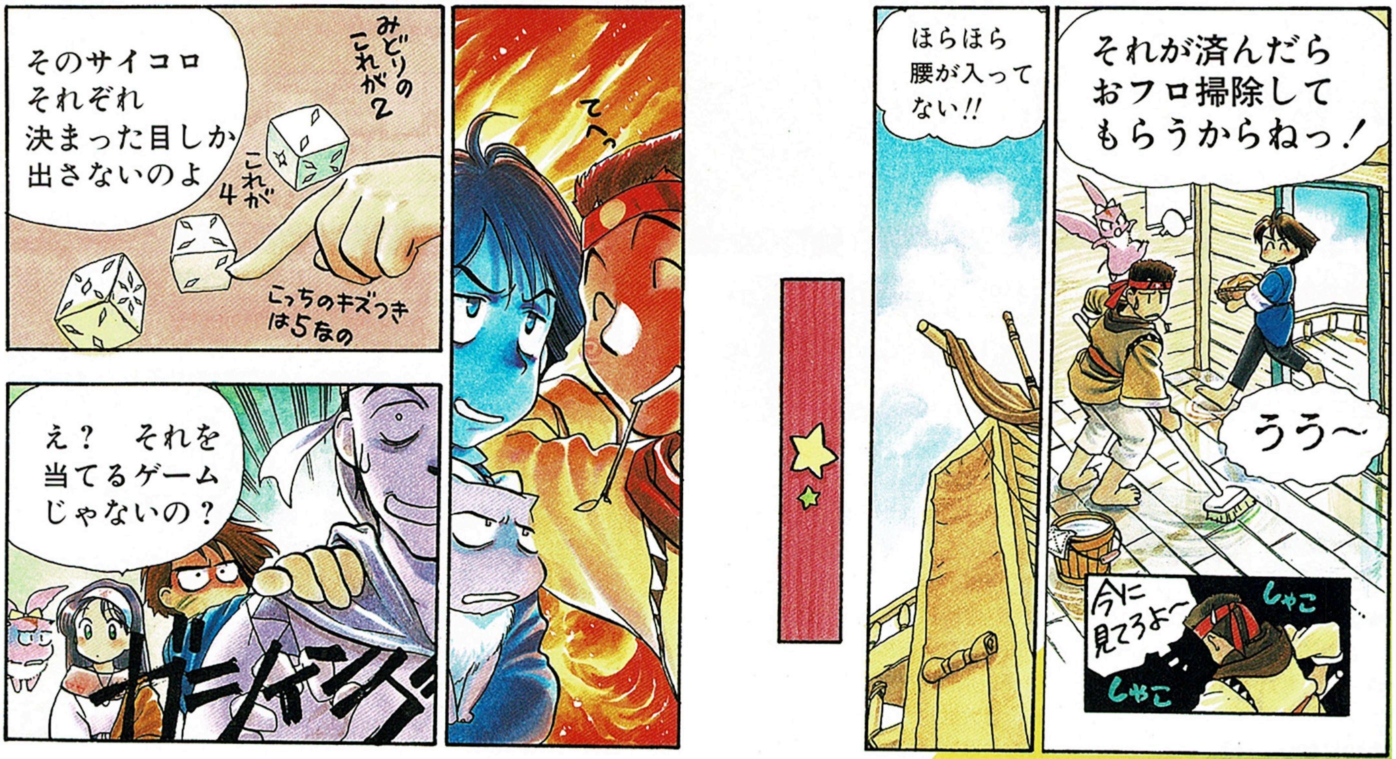
光と影のロンド、月は雲に溶けていく。
風の音、旅の調べ、知らない異国の町で
誰かがきっと待っていると、
ささやくように、そっと伝える。

青い月、妖精と空を踊る。
未来はそう私の心で
暗い影、嵐を連れて来たとしても
光を灯（とも）すの。

流星が金の弓をひくと
銀河の海に、そっと漕ぎだす。

青い月、妖精は詩（うた）を奏で
予感はそう迷路をさまよい、
終わりない光と影のロンドの中
私を誘うの。

青い月、妖精と空を踊る。
未来はそう私の心で
暗い影、嵐を連れて来たとしても
光を灯すの。



そんなこんなで… つづく

続報

あらたにに公開された新キャラクタとオープニングを見よ!

LUNAR ETERNAL BLUE

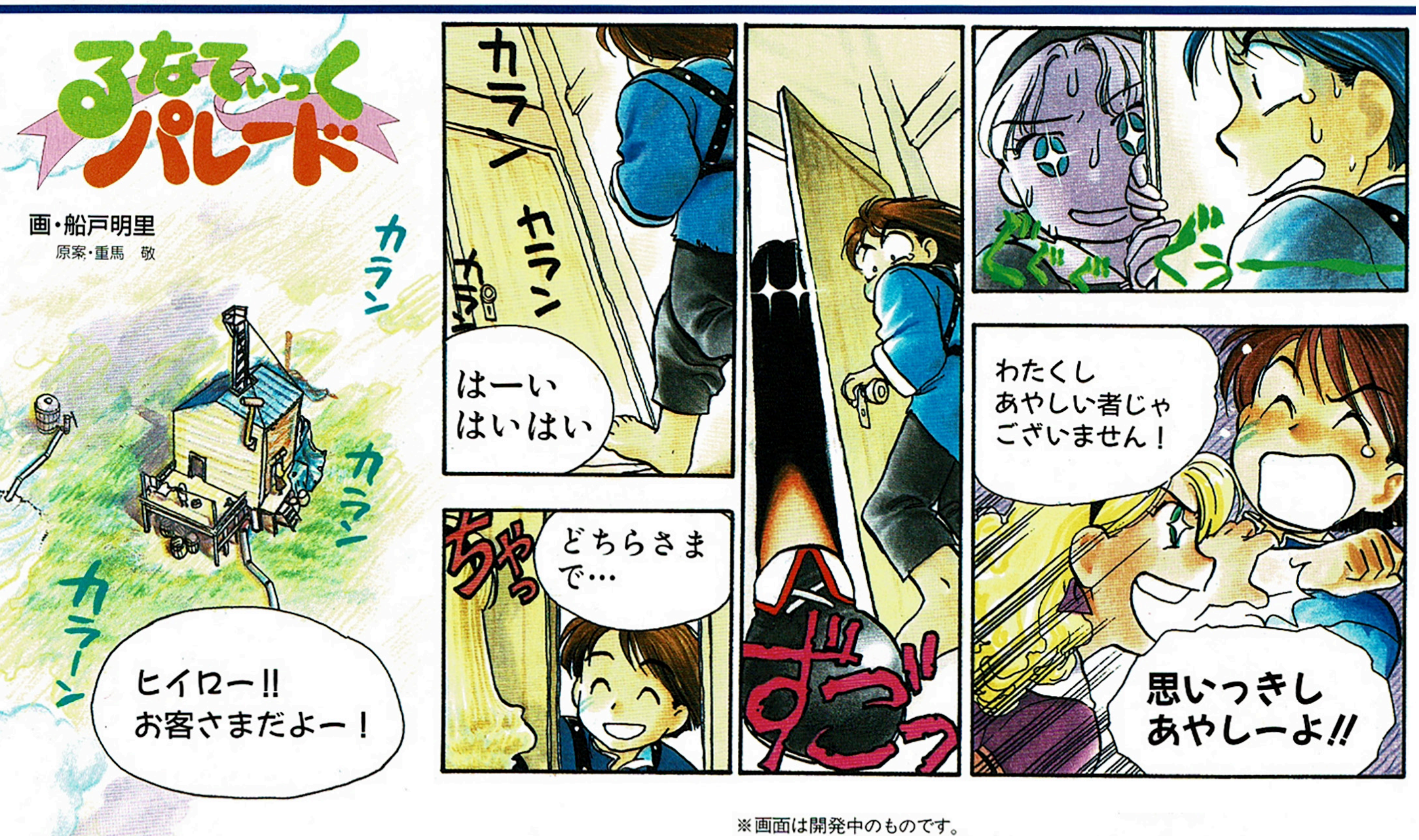
ルナ エターナル ブルー

発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%

ストーリーの核心に迫ったオープニングビジュアルシーン、ゲームの鍵を握ると思われる新キャラクタ「アルテナの四英雄」がついに公開された。今回はこの2点からゲームの本質に急接近する!!

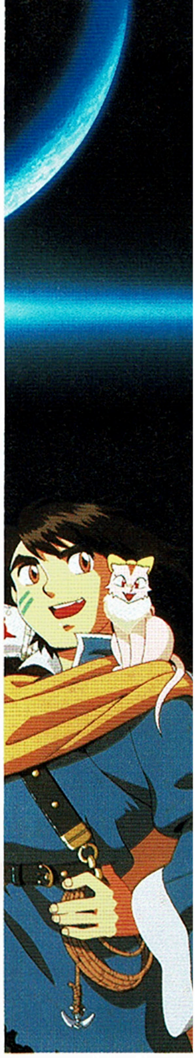


好評連載『LUNARII』マンガ第4回



※画面は開発中のものです。

『メガドライブ FAN』1994年7月号掲載

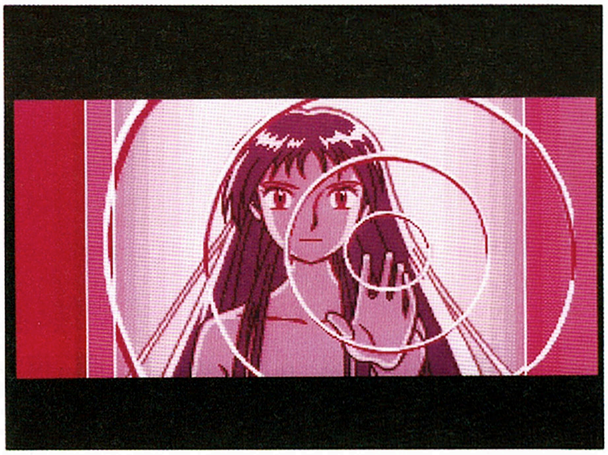




突然ですが…
おめでとう
ございまあす!!
全国986億人の
中からあなたが
選ばれました!!
きゅうひゃく
はちじゅう
ろくおく？
さ！　ここにお名前と
ハンコをどうぞっ！
「魔法ギルド登録票」？
いいですボク
魔法はあんまり…
えーっ
伝統あるヴェーンの
魔法ギルドなのよ？
今なら会員番号
1番
それって他に誰も
いないって事でしょ

オープニングのビジュアルシーンから『LUNARⅡ』の世界を探る

ついに公開されたオープニングビジュアル。その内容は、謎めいたヒロイン・ルーシアの正体に迫るものだ。オープニングのビジュアルでは、彼女はクリスタルの中で静かに目を閉じている。だが、謎の星が破壊される光景が浮かび、覚醒する。一体、彼女は何者だ？



◆堅い表情のルーシア。今までに公開されたルーシアのイラストとはまるで違う、無機質な、硬質的な、冷たいイメージが漂ってくる

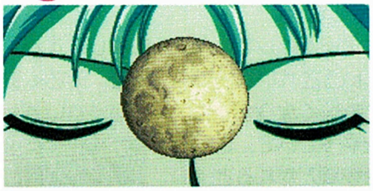
荒涼とした大地にそびえ立つ塔は…

ルーシアは、一面雪に覆われた大地にそびえ立つ塔の中で、静かに眠りについている。この塔はどこにあるのだろうか。彼女の意識の中に、謎の星が破壊される光景が浮かぶ。するとここはルナなのか？　いや、もしかするとルナの大地を見守るかのように天空に輝く「青き星」なのかも。でも、彼女はなぜここに…？

この塔は一体…



◆積もる雪の中にそびえるクリスタルの塔。見ているだけで寒い



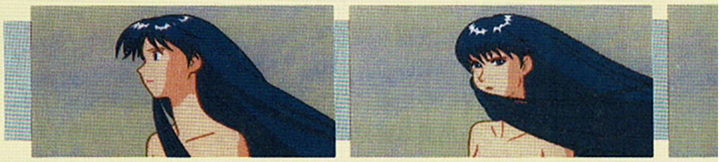
◆ルーシアの意識にある星の姿が…



◆そして何者かによって星が破壊される！　この後ルーシアが覚醒

アニメーションのすごさを連続カットで見る

「今回は口パクがほとんどない。逆に動かしすぎているくらい」というアニメーション担当の窪岡氏のコメント通り、キャラクタが実によく動く。ルーシアの長い髪がたなびく姿も、とても自然な感じだ。

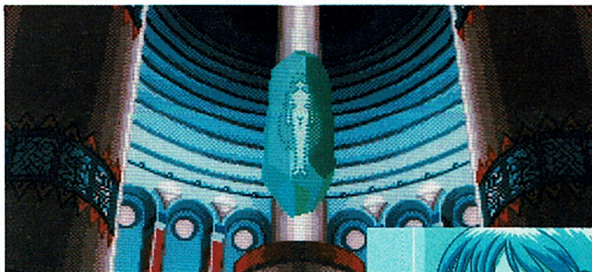




ルーシアはいったい何者なのかな？

彼女がもし、「青き星」にいるのなら、そして破壊された星がルナであるのならば、なぜ、彼女はルナの大地に現れるのだろうか？

「ルナの民がアルテナに導かれ、青き星から移り住んだ」という伝説と何か関係がありそう。少女ルーシアの謎はさらに深まる。



◎機械的、かつ幻想的な空間。彼女は何のためにここで眠るのか





◎ゲームを引っ張る原動力になるように、とインパクトのあるオープニングを制作したそうだ



◎一切の俗物をまとわず、クリスタルから外に出るルーシア。凛として神々しい姿だ

『LUNAR II』世界漫遊紀行

第3回「ドラゴンマスター」

「LUNAR II」の世界は、前作のお話が伝説と言われるようになった時代。あのアレスも伝説の英雄となっているのだ

いくつもの英雄伝説の中で語られ、子供たちの子守歌がわりに話される冒険談の主役となるのが、最強の戦士「ドラゴンマスター」だ。

転生を繰り返すアルテナのかたわらには、常に歴代のドラゴンマスターがおり、女神と世界の平和のために、4匹の竜を駆って邪悪と戦った。

魔法の才能にあふれ、正義の心を持つ若者にとっては、いくつもの試練を乗り越え、4匹の竜にその勇気と情熱を認められてドラゴンマスターになることこそが、最高の栄誉であったという。

おとぎ話の中で特に人気のあるドラゴンマスターは、疾風のゼオン、魔法大戦のときの鉄拳ロカ、金と銀の双璧とうたわれたアスティ、リーザ姉妹、四英雄の1人ダイン。

そして…最後のドラゴンマスターといわれる、アレスである。



◎かつての主人公アレス



◎「LUNAR」の主人公アレスの夢はドラゴンマスターになることだった





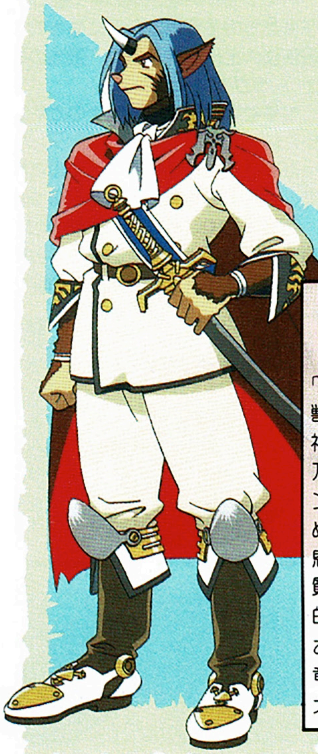
これがアルテ

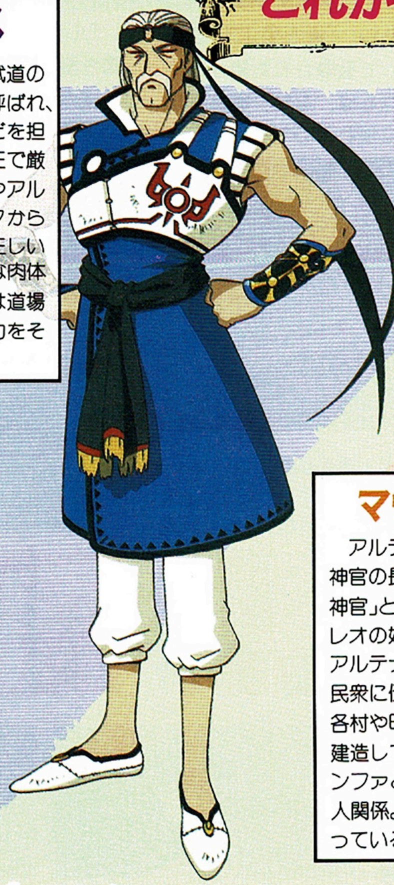
女神アルテナを補佐する アルテナ神団の四英雄を紹介

「かつてルナの大地は草木一本、空気すら存在しなかった。そこへ青き星から降臨した女神アルテナが、４匹の竜とドラゴンマスターを従えて、死の大地であったルナを命あふれる緑の大地に変身させた…」。この青き星の伝説からもわかる偉大なる女神、アルテナを補佐するのが、初公開キャラクタ「アルテナの四英雄」だ。

アルテナの四英雄とは？

アルテナ神団においてアルテナを補佐し、各部門を統率する４人の最高幹部。彼らは、かつて女神アルテナを救って戦ったという伝説の勇士たちにちなんで、「アルテナの四英雄」と呼ばれている。彼らはそれぞれ重要な街や城を任されており、アルテナの理想を人々に広め、ルナ世界を平和に保つために日夜精進している。四英雄はそれぞれが、ルナの魔法の象徴である4匹の竜（白竜、赤竜、青竜、黒竜）を司っている。





ライナス

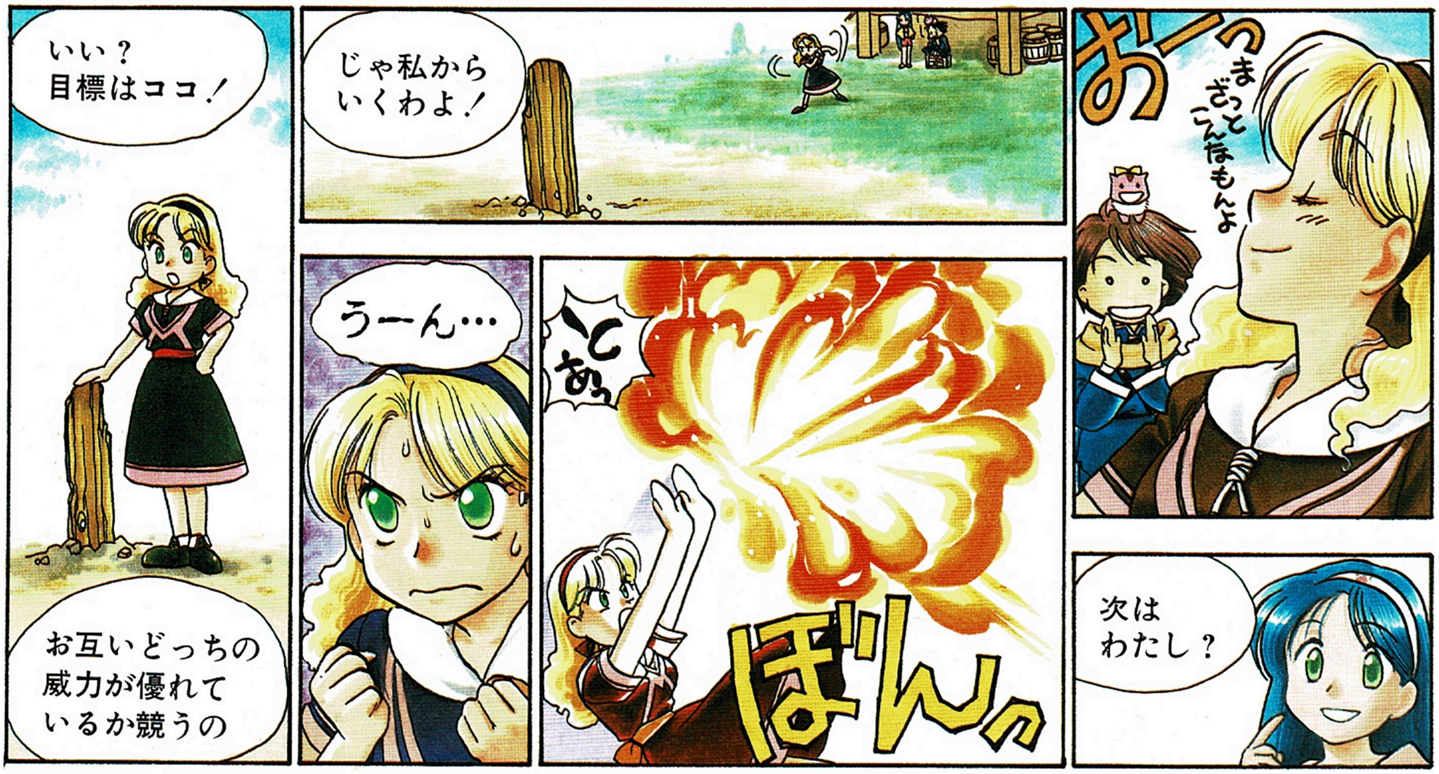
アルテナ神団の武道の長。「青の拳聖」と呼ばれ、アルテナの護衛などを担当。武人らしく公正で厳格な態度は、レオやアルテナ神団以外の人々からも慕われている。正しい心には、まず健康な肉体が必要と、最近では道場で青少年の育成に力をそそぐ。青竜を司る。

レオ

アルテナ神団の軍の長。「白の騎士」と呼ばれる、獣人の18歳の青年だ。女神アルテナより、無敵の万能戦艦「竜汽船バルガン」を任せられ、艦長を務めている。一途、純情、恩義に堅いなど、侍的資質をもつが、少々近視眼的で、猪突猛進の気味もある。４匹の竜のうち白竜を司っている。ロンファとは幼なじみ。

マウリ

アルテナ神団の神官の長で、「赤の神官」と呼ばれる。レオの妹で16歳。アルテナの御心を民衆に伝えるため、各村や町に神殿を建造している。ロンファとは昔、恋人関係。赤竜を司っている。



ナの四英雄だ



ボーガン

アルテナ神団の魔法使いの長。「黒の魔法使い」と呼ばれる。魔法の実力では、ヴェーンの魔法ギルドをしのぎ、黒竜を司る。レミーナとはなにやら因縁があるらしい。

『LUNARⅡ』の重箱のスミをつつけ!

あなたの『LUNARⅡ』の疑問にお答えするコーナーが登場。ゲームシステムや登場人物などに関するさまざまな疑問をゲームアーツにぶつけてみましょう。ひょっとしたらすごい答えが返ってくるかも?

Q とても美しいグラフィックですが、なにか参考にされているものがあるのでしょうか?

A 世界観のコンセプトデザインを担当しているイラストレーター佐藤　肇氏が、町や「青き塔」といった建造物や外観などのイメージボードを描いています。そして、何度か打ち合わせをしたのち、完成したイメージボードを参考に、グラフィック担当者が血のにじむような努力と気力でそれらをゲーム用に描き起こしているわけです。



⇧大地、家屋などの質感が出ている立体感のあるグラフィックだ

Q 今回、公開されたキャラクタ「アルテナの四英雄」は前作の四英雄とは関係ないのですか?

A 直接は関係ありませんが、伝説にちなんでアルテナを守護する役割を担う者たちを「アルテナの四英雄」と呼んでいます。

Q 今回も「歌」は重要な役割をもっているのですか?

A 「歌」、「音楽」といったものは、「人間らしさ」のひとつのあらわれだと思っています。そういった意味では、今回も重要な意味あいをもってきますね。ぜひ、期待してください。



⇧ルーナの歌声は戦闘中でもさまざまな効果を生んだが…

Q 前作に登場したキャラクタの再登場はないんですか?

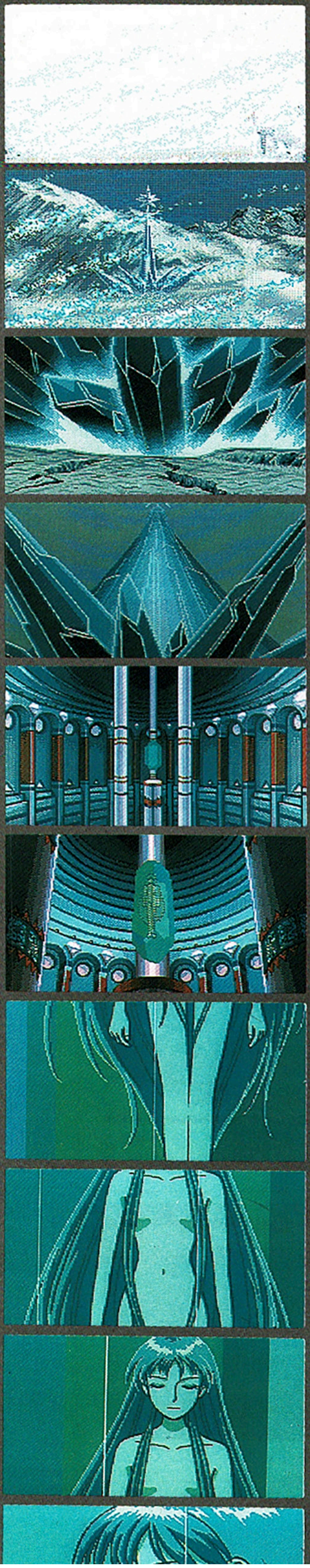
A 前作の物語は伝説となり、そしてアレスたちは…ひみつ♡



そんなわけでつづく(笑)

続報!!

衝撃の新事実とバリエーション豊かな戦闘シーン



ルナ エターナル ブルー LUNAR ETERNAL BLUE

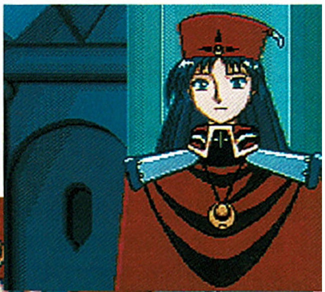


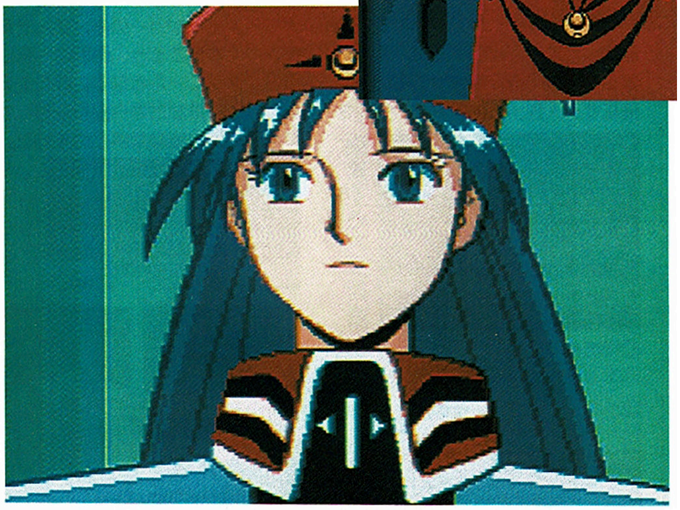
発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%

謎の少女ルーシアの正体に迫る最新ビジュアルと、新着の戦闘画面を中心にして、今回は『LUNAR II』の世界を紹介しちゃうぞ。

ついに明かされた新事実
ルーシアは青き星から来た

「私の名はルーシア。あなた方が呼ぶ、青き星よりやって来ました。この世界は危機に瀕しています」。これは、ヒイロとの出会いのシーンで、ルーシアの発したセリフ。そう、ルーシアはやはり青き星からやってきたのだ。しかし彼女の言葉は、いったいどういう意味なのだろう。「この世界は危機に瀕しています」。とは穏やかではない。このルナの大地にいったい何が起こるのだろう。そして、もし仮にこの世界に危機がおとずれているとすれば、なぜ彼女にそれが分かるのか。もしかしたらルーシアは、想像以上に大きな存在なのかもしれない。いったいルーシアのいる青き星と、ルナの間にはどんな関係があるのか?

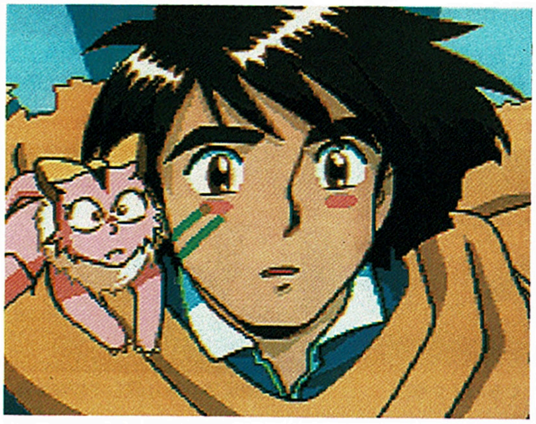




あまりに機械的で、無機質な表情のルーシア。長く青い髪が、赤い服でとても強調されている



青き塔にいったいなにが起こったのだろうか?



思わずルーシアに見惚れるヒイロ

青き塔で何が起こる…?



いったいこの塔にはどんな謎が…

※画面は開発中のものです
※現在の開発状況については「答えられない」とのことなので?%と表記してあります

『メガドライブ FAN』1994 年 8 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

視覚的な楽しさも加えられた
特殊攻撃と魔法をチェック

戦闘システムに特殊攻撃があるのは前号でも紹介したが、今回は新たに公開されたモンスターの特殊攻撃と味方の魔法の紹介をする。モンスターの特殊攻撃は、どれもその性質をいかした楽しげなもの。魔法のグラフィックは見た目にも迫力あるものになっている。

レミーナの魔法
マジカルシールド

敵が侵入できないシールドを自分のまわりに張る魔法。このシールドを張っていると、ほかのキャラクタが防御コマンドを使った場合に、このシールドに逃げ込もうとする。ボス戦でも威力を発揮。



⬆レミーナに注目。彼女はなにやら呪文を唱えているようだが

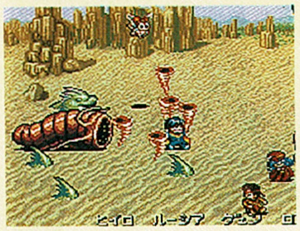


⬆そしていきなり、くるくると回転ジャーンプ

⬆するとあーら不思議。彼女の足元には大きな魔方陣が浮かび上がってくるのです

ヘルウォームの攻撃
サンドアシューム

キャラクタを自分の近くに吸い寄せる。こいつに吸い寄せられてしまうと、まわりの敵キャラクタにフクロにされることが怖い。



⬆この竜巻のようなものが出たら彼の吸引が始まった証拠



⬆画面上でもっとも巨大なのが、ヘルウォーム君



⬆こいつが口をむずむずさせたら要注意。吸引を仕掛けてくる前の待機状態なのだ





⬆そしてレミーナが、あんなに敵の近くにいってしまった。超危険

ブレインハンドの攻撃
ローリングバイト

見た目もあまりかわいくないうえ、まずは体を回転させて頭部にある口で攻撃。さらにじりじりと寄ってきて、腕での攻撃をしてくる（つまり2回攻撃）嫌なやつ。



⬆お世辞にも「ラブリー♡」とはいえない容貌と攻撃方法の敵



⬆おっ、なんだなんだ、やる気なのか？みたいな状況が展開されている模様



⬆あっ、やっぱり攻撃をくらった。しかも星が飛び散るほどの強烈な一撃っ



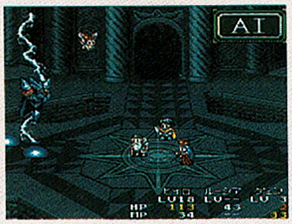
⬆さらに、さらに、敵は執拗に追いかけてくる。ロンファ、ピーンチ



⬆駄目押しにもう一発ドゴーンと攻撃を食らいました。けっこうムカムカくる光景

ルーシアの魔法3連発
サンダーブロウ

敵単体に雷撃を落とすことにより、ダメージをあたえる。



⬆敵に雷撃が直撃。まさに体に電流が走る痛さ？

ライトニングボム

雷撃によって敵全体に攻撃をしかける。使うと画面が暗くなって閃光が走り、見た目にもかなり派手。



⬆画面いっぱいに雷撃がさく裂状態

⬆しかしルーシアは「謎の少女」なうえに魔法もバリバリ使える美少女なのね



プラズマショック

雷撃の力をターゲットキャラクタに集中させて、放電によって攻撃をする。電撃系の魔法はどれも派手でかっこいい。



⬆バリバリバリバリッと放電しているところです

特集

ここまできた『LUNARⅡ』の開発

4つの新たな新事実が明らかに！

今回の『LUNARⅡ』は、目下開発に全力投球中のゲーム アーツに潜入。現在の開発状況と、より詳しいゲーム内容をレポートする！

発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%

プロデューサーの宮路氏が発表！ 発売は年内か!?

『LUNARⅡ』が発表されてからこの方、いまだに発売日は未定、ゲームの開発状況も、はっきり「～%」との公表はない。この現状を打開すべく、編集部はゲーム アーツの宮路氏に取材。新情報を入手したぞ！





7割は完成してるぞ!!

発売は年内を死守

── まずは、気になる発売日についておうかがいしたいんですが…

宮路　遅くとも、年内中には必ず発売したいということで、現在プログラムを組んでます。「これは死守したい」というのが私の考えですけれども、まだ見えてこない条件が少しだけあるんですよね。

アニメのデモなど、行程が見えてるものに関してはやるだけなんですが、キャラクタを動かすデモ関係など、まだプログラムの組み上げがまとまってない部分もありまして…。それにしても9月末には何とか、という感じで進めていますが、どのくらい時間がかかるのかを早く見極めたいですね。



⬆ダンジョンの中には上下に動く床が！ 『Ⅱ』は仕掛けもいっぱい！

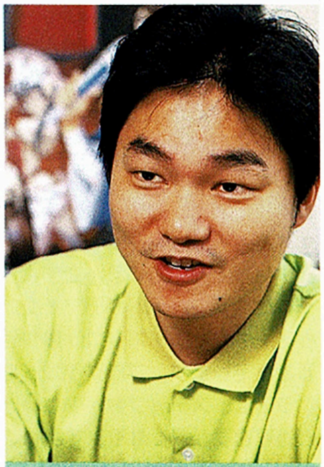
ボリュームに難航

── 開発作業上で、現在最も難航しているのは？

宮路　ボリュームの多さです！ 前作と比べて、シナリオは2～3倍。デモ関係ではキャラクタが演技するキャラデモが約5倍、アニメデモにいたっては30～40分ありますから、10倍以上ですね。ゲーム2本とアニメビデオ1本を同時に作っているといった感じですね。



⬆前作にはない新システム「技」。新たな試みはゲームの進化の表れだ



㈱ゲームアーツ代表取締役社長
宮路 洋一氏

本当の開発状況は？

── 正直なところ、『Ⅱ』の開発はどのくらい進んでます？

宮路　少なくとも5割は超えてますよ。事実上、作業が9割終わったものも含めると、7割くらいは完成していると思います。ただ、あと3割はかなり苦しい戦いになりそうなんですよ。でも、われわれは「やり通すことが重要」と考えています。それこそが、プロの仕事だと思いますよ！

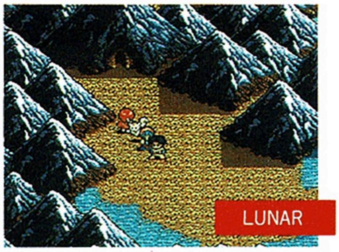


『メガドライブ FAN』1994 年 9 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

取材の末に判明した『LUNARⅡ』の新事実を教えちゃう！

概算では、プログラムとグラフィックのデータだけで優に500メガを超えてしまうという大作『LUNARⅡ』。その開発元・ゲームアーツは、常にこだわりを持ってソフトを開発する会社である。



✪前作の満足度は５割。『Ⅱ』は、言ってみれば「ルナ完璧版」かな？

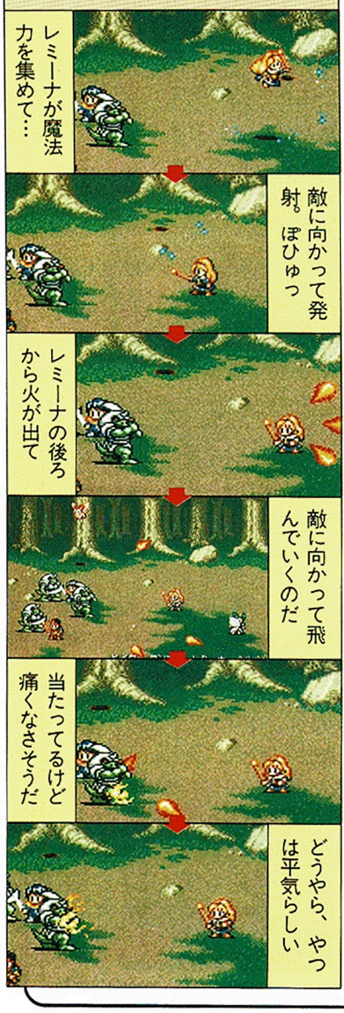
当然『Ⅱ』の開発姿勢もハンパなものではない。例えば、オープニングアニメは動画枚数約600枚という細かい動きで美しさを追求している。また、魔法や特殊技などはキャラクタを常に１／60秒で動かし、滑らかな動きを実現させたのもその証拠と言えるだろう。

そんなゲームアーツに、編集部は突撃取材を敢行。戦闘や魔法などについて、今まで公表されていなかったさまざまな新事実を入手できた。この真実を、４つのセクションにまとめて紹介しよう！



新事実① 使いたい魔法を選んで成長させる魔法システム

弱い炎の魔法「ファイアーボール」

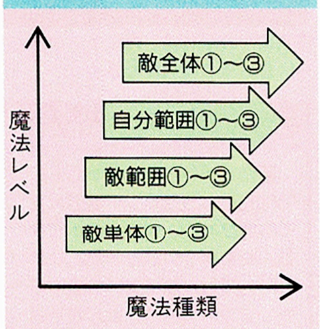


魔法力をためてレベルUP

各キャラクタが使う魔法は、それぞれの得意とする属性（火や水などがある）に準じたものになる。例えば、属性が火・水のレミーナが最初に使うのは、火・水系の魔法になる。

また、魔法は、モンスターに勝利すると得られる「魔法力」を、その魔法の属性につぎこむことでパワーアップする。ちなみに、この「魔法力」というのはお金のようにためておけるもので、どの属性につぎ込むかもプレイヤーが自由に決められる。つまり、どの魔法をレベルアップさせるかはプレイヤー次第なのだ。

魔法レベルアップシステムグラフの例



また、魔法がレベルアップし、「魔法レベル」が高くなったキャラクタは、ほかの魔法を覚えていくのだ。

魔法種類		
	敵単体	何体も出てくる敵のうち、１体だけを狙って攻撃する魔法。レベルが上がっていくとけっこう強力になるかも
	敵範囲	ターゲットとなる敵を中心として、ある範囲に効果がある。普通のＲＰＧのように、敵の種類別に効果があるのではない
	敵全体	読んで字のごとく、そのフィールド内にいる敵にまとめてダメージを与える魔法。覚えるまでに時間がかかりそう
	自分範囲	この魔法を使うキャラクタの周囲にだけ効果がある。例えばシールドをはったり、結界の中から敵を吹き飛ばしたり…

LUNARⅡ豆知識

『Ⅱ』では、魔法システムに２つの改良がなされる予定。１つは、魔法の選択を全てアイコンで行うようになること。そして２つ目は、戦闘中に魔法を使うと、その魔法の名前がウインドウの中に表示されるようになること。どちらも、プレイヤーに親切装備だ。



レベルアップした「スーパーナパーム」



※画面は開発中のものです。
※現在の開発状況については「答えられない」とのことなので、?%と表記してあります。

新事実 2

賢く、使いやすくなった戦闘システム

『II』の開発にあたって、重点的に力が注がれたのが、この戦闘システムだ。新しくコマンドが増えたり、AIが賢くなっているなど、前作の反省点を生かして改善されたところを、画面写真をもとに紹介しよう。

敵にあったら方針を決める!

このページの右下にある写真は、パーティが敵にエンカウントしたときに表示されるもの。この画面で前作と明らかに違うところは、選択できるコマンドが4つに増えたことと、敵モンスターの名前と数が表示されるようになったことだ。

前作でもそうだったが、この画面でのコマンドは、パーティ全員に命令を下すもの。各コマンドを簡単に解説してみると、「AI」はいわゆるオートバトル。ここで「AI」を選択しておくと、戦闘終了まで継続してAI戦闘を続けてくれる楽チンなコマンドだ。また「命令」は、これから各キャラクタに命令しますよ、というもので、「退却」は、パーティ丸ごと逃げだすコマンドだ。また、新コマンドの「作戦」は、あらかじめ攻撃のパターンを設定しておけば、このコマンドを選択するだけでそれを実行してくれるスグレものだ。



名前がわかれば、敵モンスターたちにももっと愛着がわきそう

新コマンド「作戦」とは

「作戦」コマンドには、3つの攻撃パターン(例えば、ヒイロだけマニュアルで、あとは全員AI戦闘にするなど)が登録できる。これで、作戦を選ぶだけで、各キャラをその通りに戦わせることができるのだ!

前作で選べるコマンドは3つ



モンスターの名前と数がわかる!

前作で敵の名前を知るには、「ナル」というコマンドを選択する必要があり、またそこまでする人もあまりいなかった。しかし『II』では、ウインドウの中にモンスターの名前と数が表示される。もう、嫌でもモンスターの名前を覚えちゃいそう!?



パーティの運命は、ここでどのコマンドを選ぶかによって変わってくる。前作よりもはるかに情報量が多くなっているのも判断の役にたつ

AIを筆頭に賢くなった戦闘

敵にエンカウントした画面で「命令」を選択すると、今度は6つのコマンドから行動を選択することになる。

中でも、魔法を使うようになった「AI」コマンドと、ほかのキャラクタを防御できるようになった「防御」コマンドが『II』の目玉だ。

キャラクタの顔が表示されてるウインドウも、前作より大きくなった





攻撃か、防御か、それとも魔法か…。各キャラクタの個性に合った攻撃方法を選ぶようにしよう

誰かを守る「防御」コマンド

この「防御」コマンドで防御できるのは、それを実行したキャラクタだけではない。他のキャラクタを守ってあげることもできるのだ。しかも、一度守るべき相手を設定したら最後、自分の体を楯にしたり、守りたいキャラクタに一番近いところにいる敵を倒しに行ったりと、とにかくあらゆる手段を使ってその人を守りぬくらしい。

うまく使えば、マニュアルで攻撃するより賢い戦い方をしてくれる可能性もある(かなり低い確率だろうけど)。

ルーシアは特別のAIキャラ

『II』のAIは、打撃攻撃しかしなかった前作から比べて画期的に進化。単体攻撃や全体攻撃、そして魔法攻撃を使い分けることになるようだ。なかでも、一番しっかり作られているのが、完全AIキャラ(!)・ルーシアが搭載しているAIである。彼女は完全AIなので、直接命令することはできないのだが、彼女の心情によってはヒイロが助けてもらうこともあるだろう。

しかも、画面上の彼女のステータスを見ると気づくが、彼女のMPには制限がない。ということは、優しくするほど、すごい魔法を使ってくれるのかも?

ひんしになっても復活可

『II』も、毒やマヒが戦闘終了時に回復するところは前作を継承するが、キャラクタが「ひんし」のときだけは別だ。

前作では「ひんし」になると強制的に戦闘画面から外され、復活は戦闘終了時のみだったが、『II』では「ひんし」のまま画面内にいられるのだ。当然、回復魔法で復活もできる。



ひんしになると、連れ出される

新事実③ 5つのコマンドを持つ役立ちマスコット・ルビィ

本誌でも名前を公募した『Ⅱ』のマスコット・ルビィ。こいつが何と、戦闘には参加するし、コマンドを5つ(ちなみに、前作のマスコット・ナルのコマンドは4つ)を持つという、実用的なマスコットなのだ。ここでは、その実用度を探ってみよう。



◀▶ルビィのほうが鼻の穴が小さくてカワイイかも

前作より便利になったコマンド

ルビィが持つコマンドも、前作のナルのコマンドを改良・強化したものが多い。例えば、前作では道具を捨てるだけだった「すてる」コマンドの進化版が「道具」コマンドだし、戦闘時のパーティの配列を決める「陣形」コマンドは、より自由度の高いものへと変更された。

それ以外に新しく追加されたコマンドとしては、魔法をレベルアップさせる「魔法強化(仮称)」がある。

「陣形」コマンドの進化

前作では、キャラクタの並び方を変えるだけだったこの「陣形」コマンドも、『Ⅱ』では一定の範囲の中で、自由にキャラクタを配置できるように進化した。

『Ⅱ』では敵に「不意打ち」を食らい、いきなり画面中央で敵に袋だたきにされたりもする。そのため、陣形にも戦略性が必要とされるのだ。

ルビィのコマンド		
	ロード	MEGA-CDやバックアップRAMのデータを読みだす
	セーブ	データをMEGA-CDやバックアップRAMに書き込む
	道具	パーティの持ち物を管理するコマンド。最大72個まで持てる
	陣形	一定の範囲の中で、戦闘時のキャラクタの位置を決められる
	魔法強化	各キャラクタの魔法をレベルアップさせるときに使う

ルビィは戦うマスコット

多少なりとも頼もしいのが、ルビィが戦闘に参加するようになったことだ。とはいっても、ルビィもルーシアと同じくAIキャラなので、直接命令することはできない。

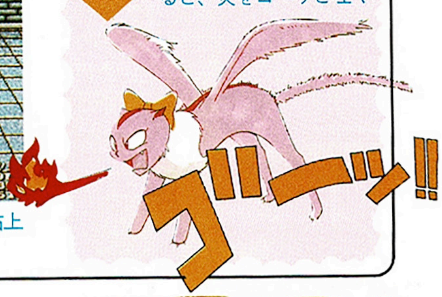
だが、戦闘フィールドの上空をふわふわ飛んでるルビィは、HPが極端に残り少ない敵(HPが1しかない敵など)がいると、すかさず攻撃してくれるらしい。もちろん、武器は口から吐く炎。ボーッ!


▶最初は画面右上にいるんだけど



▶それがふらふらと画面上部を飛び回って…

▶そこで弱い敵を見つけると、炎をゴーッと吐く



ナルは黙って見てるだけ

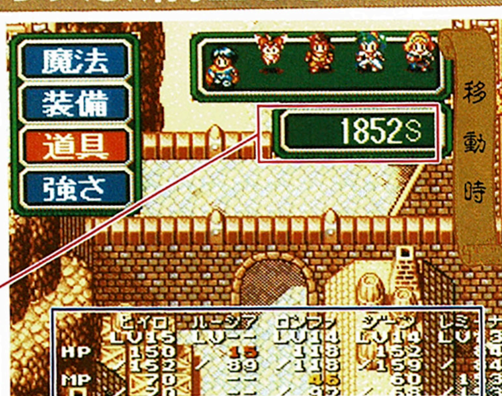


▶前作の戦闘では、ナルは画面右上でじっとして動かなかった

新事実④ ステータスも所持金もとにかく見やすくなりました

『Ⅱ』では、移動中でも戦闘中でも、全員のステータスをすぐに表示できる。また、前作ではナルのコマンドを使うときにしか見られなかった所持金も、移動中もウィンドウを開くだけで見ることができる。

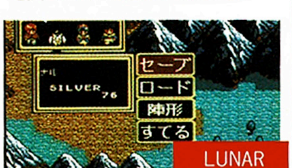
これらは前作の反省をふまえ、『Ⅱ』をよりユーザーフレンドリーにするための改良といえよう。





所持金はいつでも表示

前作で所持金などを知りたいときには、ウィンドウを開き、ナルにカーソルを合わせて調べるしかなかった。その調べる手間を『Ⅱ』では廃止。ウインドウを開くだけで見られるのだ。



▶前作では、所持金を見るのもけっこうめんどくさかった

色分け数字で状態がわかる

移動中でも、戦闘中でも、ウインドウを開けばステータスが一目でわかるようになったのは『Ⅱ』の大きな特徴だ。特に戦闘時には、HPやMPの最大値が表示されないため、その代わりに、HPやMPの現在値の減り具合に応じて、数値の色が4段階に変わっていく。これでキャラクタの状態も一目瞭然というわけだ。


▶前作でもステータスは表示されたが、色分けまではされなかった

戦闘時のステータス表示色リスト	
緑	その数値が、最大値であることを表している
黒	最大値よりは少し減ったが問題がないことを表す
黄	現在値が最大値の半分以下の状態を表している
赤	現在値が最大値の1割を切った瀕死の状態を表す

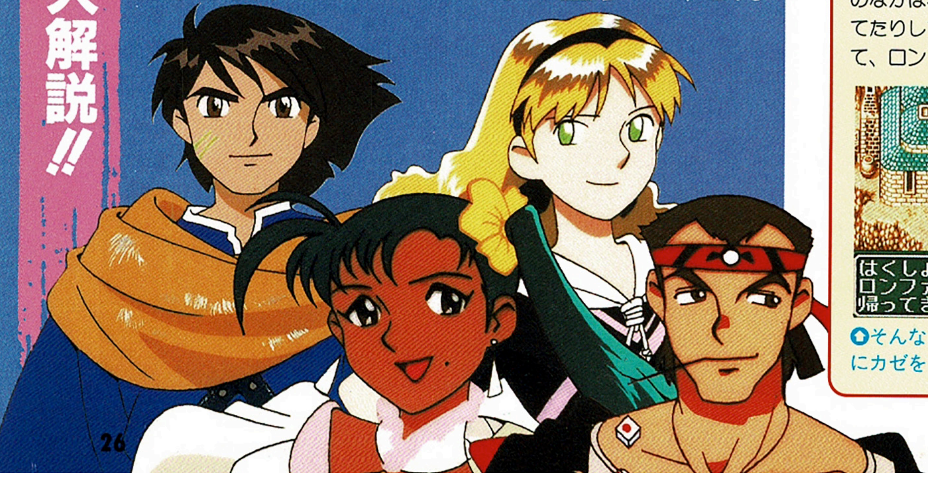
続報!!

初公開！「砂漠の村・ラーパ」と、魔法&特技を大解説!!



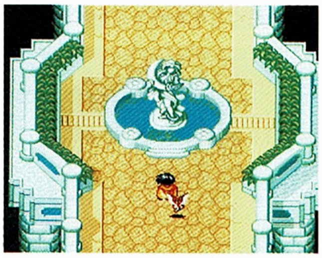
発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲームアーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	?%

今回は、初公開「砂漠の村・ラーパ」と、各キャラクタの魔法と技を大紹介。連載マンガ「るなてぃっくパレード」も再開し、若手開発者インタビューなど盛りだくさん

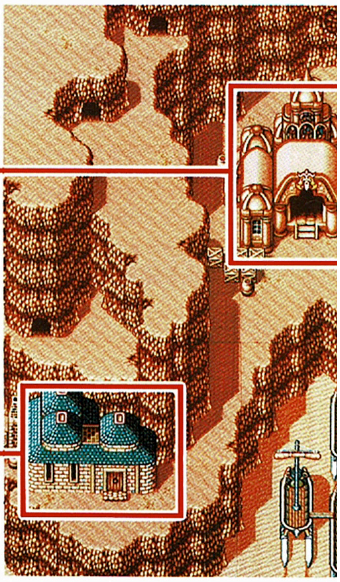


流れ者たちが訪れる土地
「砂漠の村・ラーパ」

この「砂漠の村・ラーパ」は、その名の通り、辺境の砂漠地方にある田舎町だ。もともとは開拓者や商人の村であったが、最近は流れ者たちが多く集まるようになった。しかも酒場では賭け事などが行われており、わりとうらぶれた雰囲気をもっている。ここでは、後にパーティの一員になるロンファとの出会いが待っているらしい。



こんな神秘的な場所が、この村のどこかに隠されている



アルテナ神殿

村の奥にそびえるこの神殿は、女神アルテナを祭っている。これは、アルテナ神団という謎の組織が造ったらしい。



入口の上に奇妙なエンブレムが飾られている



なにをお祈りしようかな…

ロンファの家

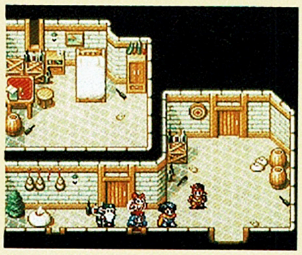
後にパーティに加わることになるロンファの家。その周辺では、ロンファに関する噂を聞くことができる。家の前では、ロンファに博打で負けた村人が、彼の悪口をブツブツ言っている。そして、家のなかは、床に酒のビンが転がってたりして荒れ放題。ひょっとして、ロンファってかなりのワル？



口調の荒い人だな～



そんなにクシャミして、こっちにカゼをうつさないでね



1人暮らしのにおいがする部屋

『メガドライブFAN』1994年10月号掲載

キャラクターデザイン／窪岡 俊之

村長の家

この村の村長が住んでいる家。とにかく、村で一番大きくて一番広く、たくさんのメイドや村人が、家のなかを歩き回っている。ここでは、村に関するさまざまな情報を聞くことができる。奥の部屋にいる村長は、この村の雰囲気にピッタリの人物で、豪快にヒイロたちを迎えてくれる。



⬆いかにもお金持ちらしく、広い部屋が多い



⬆村長にしては、わりとシンプルな部屋に住んでいるね

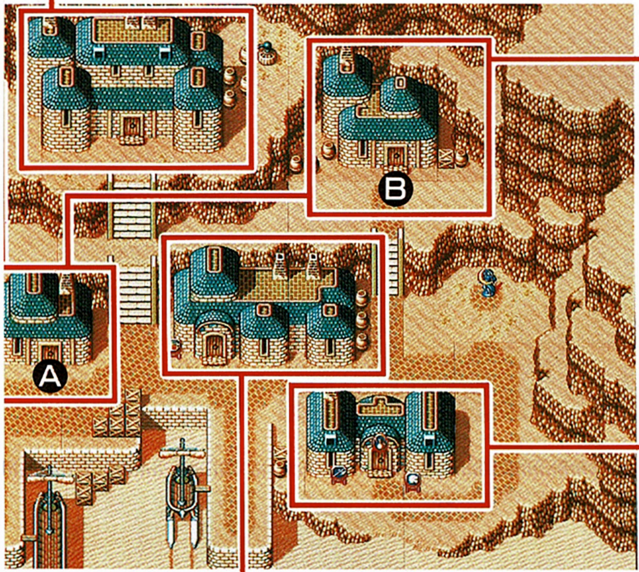
民家Ⓐ・Ⓑ

この「ラーバ」は、流れ者がたどりつく村らしく、民家も2軒しかない。しかも住んでいるのは、老夫婦と2人の村人だけ。ちょっとした情報が手に入るかも…。



⬆こんな村に2人だけで住んでいる、寂しそうな老夫婦

⬆この人たちは普通に生活してるのかな？



武器屋・道具屋

武器屋と道具屋がつながっているお店。威勢のいい店主が、出迎えてくれる。この店で冒険の準備をしておこう。多少値段が高くても、いい武器や防具を揃えたいところ。



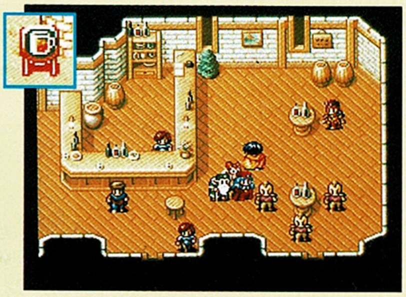
⬆武器や防具、道具までもが一つの店で揃うのだ

酒場

酒場には、いろんな人々が集まっている。なかには、ガラの悪そうな人たちも数人いるので、できるだけモメごとは避けたいところだ。また、ひそかに賭け事なども行われている。村人の情報では、ロンファはいつもこの店でバクチを打っているらしいのだが、いったいどこにいるのだろう？ ロンファに関する情報を集めるのはいいけど、お酒は飲みすぎないようにしよう！



⬆酒場の片隅には、ポツンと1人で飲んでいる男がいる



⬆ビールジョッキのマークが、酒場の目印。ヤバそうな人がたくさん集まっているぞ

ルーシア5つのひ・み・つ

ど～もぉ、あたしルビィ。お魚がおいしい季節になってニコニコしてまぁす。ところでぇ…。あのね、なんかルーシアについていろいろ知りたくない？ いいわ。あたしがまとめてめんどうみてあげる。これって、大人の女の余裕ってやつよね。ウフ。



ひみつ①/ルナには、何の目的で来たの？

最初に出会ったときには、あたしたちの世界に危機がせまってるから、アルテナの女神さまに会いにきたって言ってたよ。でも、それからあとは話そうとしないの。失礼しちゃうわよね。

ひみつ②/どんな性格の持ち主なの？

なんかお人形さんみたい。それにね、あんまり人のことを意識しないの。怒るとか、恥ずかしいって気持ちもないみたい。すっごくボ～ッとしてたり、とにかく変わった子だよぉ。

ひみつ③/ヒイロとは、どんな関係なの？

う～、わかんなぁい。ヒイロを男の子として意識してるってこともないし、頼ろうともしてないみたい。あたしとヒイロの仲は、ふか～い愛情で結ばれてるんだけどぉ。

ひみつ④/どんな魔法が使えるの？

ものすごい魔法力だよ！ あんなの見たことないもん。伝説のアルテナの女神さまだって、負けちゃうんじゃないのかしらん？ それにね、ルナの人が使う魔法にちっとも似てないの。

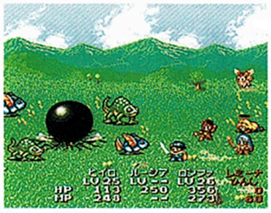
ひみつ⑤/歌や踊りは、上手なの？

それがねぇ、歌どころか音楽も知らなかったみたい。すてきな音楽や踊りは、心を豊かにするってこと知らないのね。ルーシアってすごい音痴かも？ ウフフ、あたしの勝ちね！

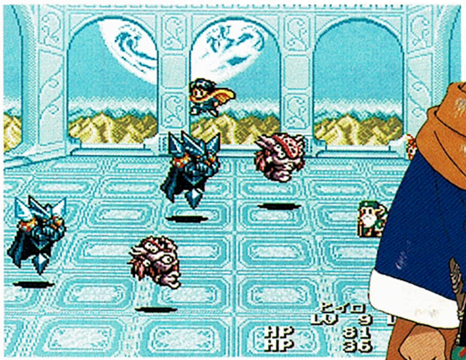
※画面は開発中のものです。
※現在の開発状況については「答えられない」とのことなので、？%と表記してあります。

各キャラの魔法&特技の
新画面を大公開!

各キャラの魔法と技は、4つに分類される。敵から得た魔法力で自分の魔法をパワーアップさせる強化系、通常のレベルアップで覚える補助系、あるアイテムを装備すると使える特殊系、武器によって威力が変化する技などがある。



⬆それぞれのキャラは属性を活かした魔法を使う



⬆さすが主人公。というだけあってどの技も魔法もキマっているヒイロ。でも風の魔法って、ブーメランで風を起こしているのだ。大変そー…



風の力と剣を自在に操る疾風の少年・ヒイロ

ヒイロは、疾風(風)の力を使った魔法と剣技が得意。魔法では、常に持っているブーメランで風を起こし、敵を攻撃する。剣技も風をイメージさせる、素早く鋭い技を使うのだ。



⬆体を分身させてジャンプ。降下とともに全員で敵に攻撃。周辺の敵にダメージ

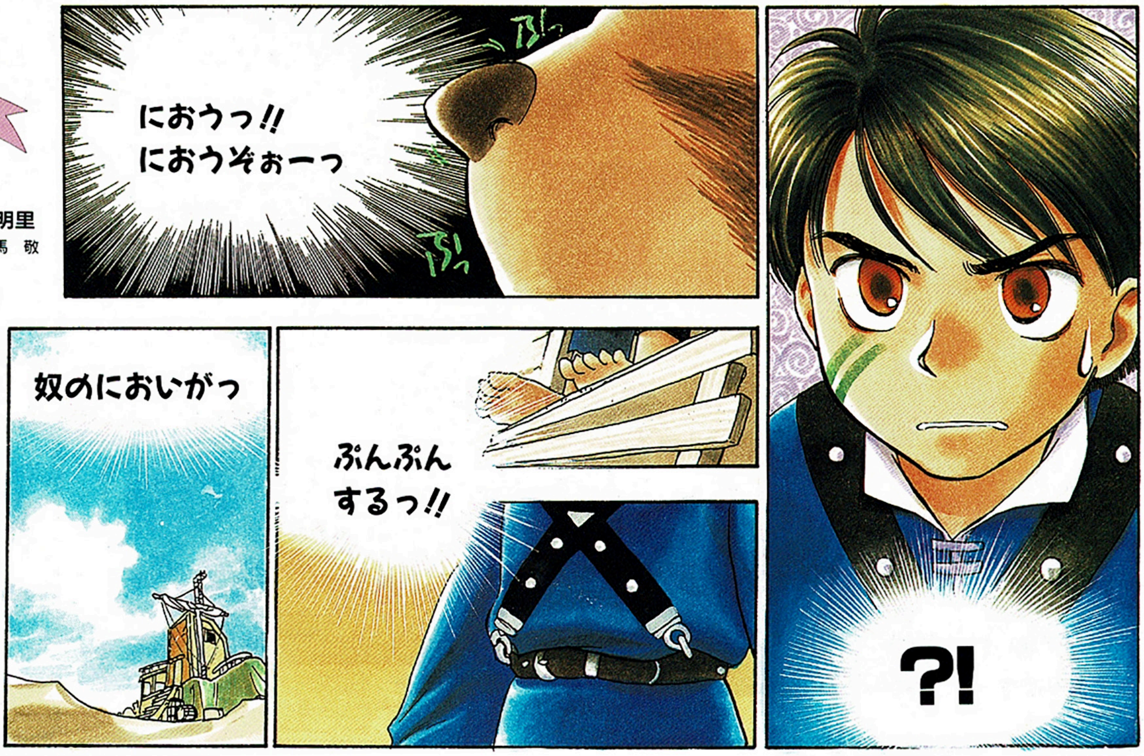


⬆竜巻を発生させ、ターゲットの敵とその周辺の敵にダメージ

るなてぃっくパレード
第5回

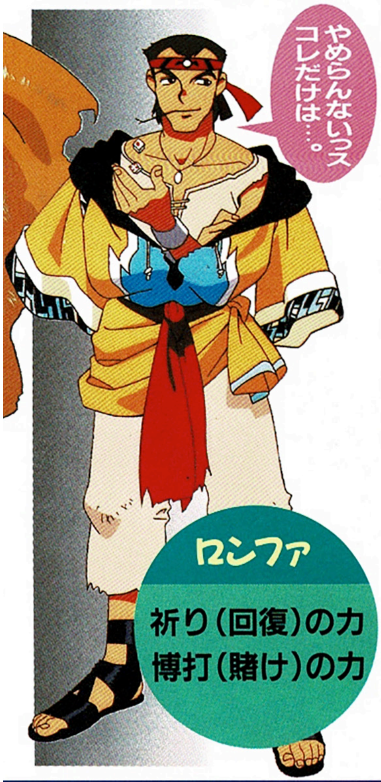
画・船戸明里
原案・重馬 敬





博打にかける鬼将軍・ロンファのサイコロ攻撃

元エリート神官という噂があるロンファは、博打(賭け)の力と祈り(回復)の力を使いこなす。



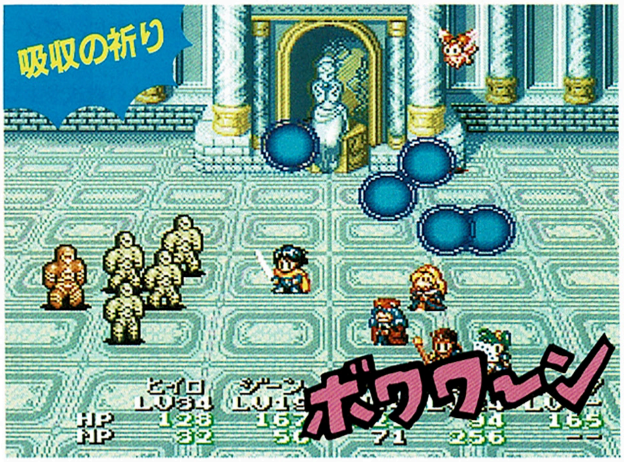
博打の力は、自慢のサイコロを使って敵や味方にさまざまな効果を与える魔法だ。意外性に富んだ魔法が多いが、博打が成功すれば魔法中で最強クラスの威力を発揮することもある。例えば、一見フザケているような「運試しのダイス」という魔法は(写真上)、2つのサイコロの出目の組み合わせにより11種類の効果がある。その効果には、味方の回復や、敵を攻撃するもの、パーティを不利にするものもある。また、祈りの力は、おもに味方のHPを回復する魔法。そのなかで、「吸収の祈り」という魔法は(写真下)、敵のHPを奪い味方に分け与える力がある。



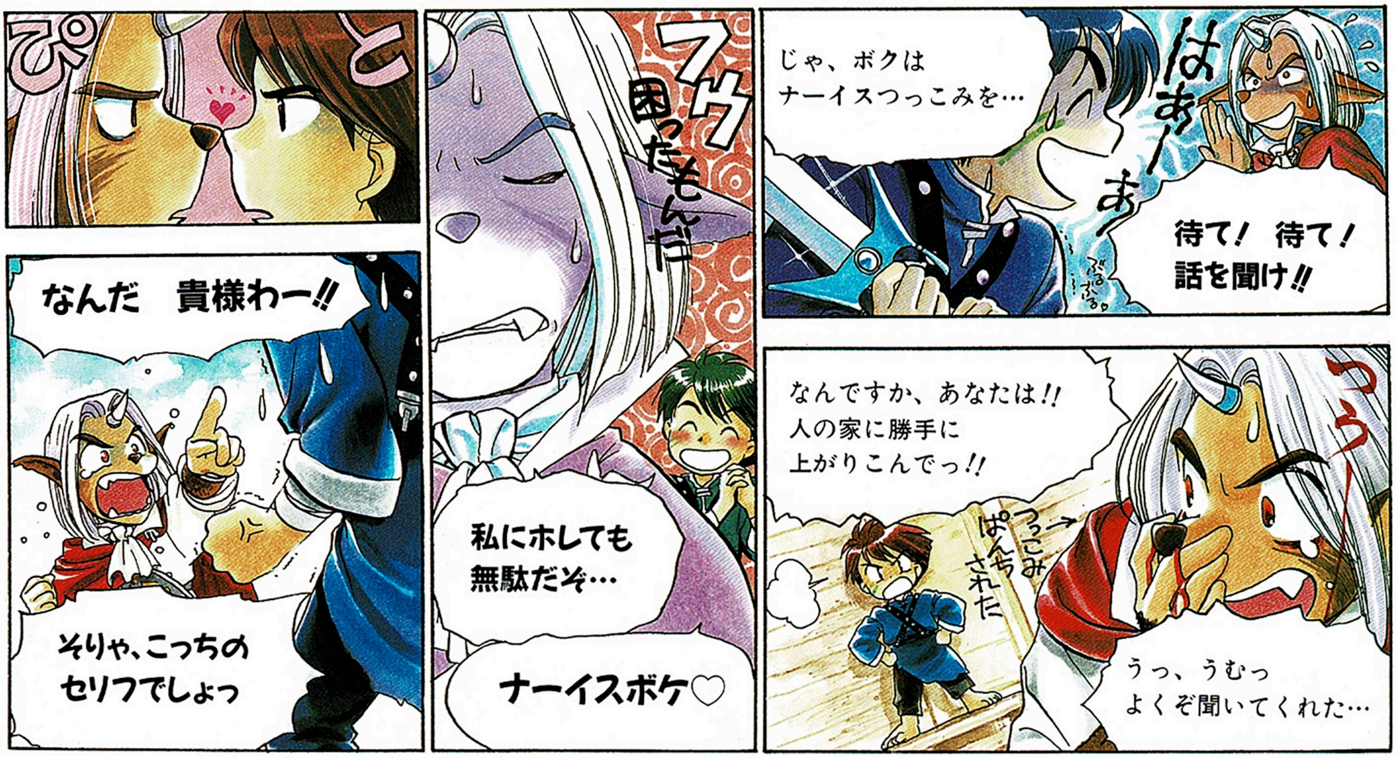
オイラはヤクザなバクチ打ち。しょせん人生なんて賭け事さ…



2つのサイコロを、ポーンと放り投げて運試し！ さて丁、半、どちら？（違うって…）



球形の魔法を飛ばして、敵のHPを味方に吸い取る。でも敵のHPをもらうのは、ちょっと気持ち悪いな〜



色気と踊りで敵を誘惑・ジーンの華麗なる舞い

踊り子の衣装で色気を漂わせているジーンは、舞い(踊り)の力を得意としている。色っぽい踊りで、敵を魅了したり金縛り状態にすることができるのだ。しかもその踊りは、単に敵のステータスを変化させるだけでなく、同時にダメージを与えることもできる。

「束縛の円舞」という魔法は(写真上)、踊りにより敵を油断させて、そのスキに注射器(／)を投げつける。これは敵1体にダメージを与え、しかも麻痺させる効果があるという。

また、「魅惑の舞姫」という魔法は(写真下)、妖艶な魅惑の踊りでハートを敵に投げつける。その効果は、ターゲットに選んだ敵の範囲を混乱させるとともに、ダメージを与える。

ほかのキャラに比べ魔法が少ないが、隠された力があるのかも？





ジーンの踊りは、戦闘フィールドを「お立ち台」に変える



イカすフィーバーで、モンスターを圧倒！ そのスキに注射器を乱射。ジーンってもしかするとサド…？



扇子を振りながら、色っぽくダーンス♡ こんな踊り方されたら、オイラのハートはレッドゾーンだぜ!?



攻撃魔法が大得意・破壊魔レミーナ

根っからの魔法使いであるレミーナは、爆炎(炎)と氷撃(氷)の力を使いこなす。どちらの力も敵への攻撃がメインとなる。もちろん、炎の魔法ではダメージを与えることはできない敵もいるし、氷の魔法の場合も同じなので、魔法を使い分けることが重要だ。

氷撃系の「アイスジャベリン」という魔法は(写真上)、大量の鋭利な氷柱を敵にぶつけてダメージを与える。

爆炎系の「ヒートサークル」という魔法は(写真下)、円形に炎が走り敵を燃やし尽くすのだ。





とにかくレミーナの魔法は、派手で強力なのだ



氷と炎の両方を使いこなすレミーナは、２面性がある少女なのかな？



わーい、わーい♡と、氷の柱を投げつける。戦闘終了後には、モンスターの氷像ができあがりッ！



熱き思いを魔法にのせて、燃え尽きるほどヒート！炎の輪でモンスターを丸焼きだーい



今後の開発予定などを

開発陣にインタビュー

あいかわらず開発状況が「?%」で、どの程度まで作業が進んでいるのか一向に謎のままの「LUNARII」。そこで、編集部では制作現場のナマの声を聞くために、ゲームアーツ開発スタッフへの極秘インタビューを敢行した!

── ズバリ、作業の進行状況は?

システム管理・小山　はい。システム部分のプログラムは、もうほとんど出来ています。町の中を歩き回ったり、キャラクタと会話したりすることはできます。ただ、ウィンドウを開いたりとかセーブやロードなどの部分はまだです。とりあえず、全体の流れ自体は出来上がっているんですが、細かいキャラクタの動きなどはプログラムされていない部分が多いですね。現在は、町のなかを小さいキャラクタが歩いたりするパターンを、制作しています。

── ということは、もう残っている作業のほうが少ないのでは?



開発スタッフのみなさん

小山　そうです。あとは、キャラクタの細かい動きや、特殊な効果があるパーティの動きなどが残っています。小さいキャラクタで、動きを表現する部分を調整中です。

── ほかには、どんな作業をなさっているのですか?

町キャラ担当・原田　現在、データ入力をがんばっています。町の中のキャラクタの配置は、もう全体の半分は終了しました。

小山　アニメーションデモの方も8割は出来上がっています。あと2割の調整がキツそうですね。

細かい調整がまだ…

── 実際の開発は、何人ぐらいのスタッフが作業してるんですか?

小山　プログラム関係は8人です。グラフィック関係はコンピュータで作業する部分だけで、外注も合わせると20人ぐらいいます。これ以外に、スタジオで原画や動画に関わっているスタッフが20人程度。

── グラフィック関係は20人で作業しているとのことですが、1日にどれぐらいの量を入力していらっしゃるんですか?

小山　1人が入力作業をして、他は全員でドット打ちをしています。それで、だいたい1日に2から3カット仕上げます。1カットに約20枚程度の動画が必要なので、1日約60枚の絵を入力しています。そして毎日、その作業を繰り返しているんです。今回の「LUNARII」では全体で合計すると40分ぐらいのアニメーションデモがあるので、4000枚から4500枚以上の原画が必要になります。まるで、アニメビデオを作っているみたいな感じですよ。

── 原画の入力は、全体の何割ぐらい完了してるんですか?

小山　もう7割ぐらいは、コンピュータの絵として動いています。あと3割ちょっとは、もうすぐですね。原画関係だけは8割近く終わってます。こちらは、8月末までに100%完成します。入力も9月末に全部終わるでしょう。

あとはクオリティチェックだけですね。リテイクにどのくらい時間がかかるかが、ポイントかな。あと、キャラデザインの窪岡さんのチェックが厳しいですね。全体的な色のバランスなどが結構難しいんですよ。動きのタイミングや演出もチェックの対象です。でも、それだけ完成度が高いと思います。



⬆この2頭身のキャラクタが、とてもコミカルに「演技」するのだ



※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

もうすぐ完成か!?

── そのほかに制作過程ですごく苦労したところや、これから苦労しそうなところはありませんか?

メインプログラム・本間　今回の開発は、オリジナル言語「Ketchup/」というものを使用しているんです。これが簡単に複雑なことをできるようにしたツールなので、意外と作業を楽に進めることができるんですよ。

── どういう経緯で、開発されたツールなんですか?

本間　最初は、アクションゲーム用に開発したんです。今までは各セクションとプログラマーとのやりとりが難しかったんですが、今はゲームのシステムから、すべてこのツールで作れるようになったんです。パーティや敵キャラクタ、町のなかのキャラクタ、そしてシステムまでもが、すべて同じ環境で動かすことができるんです。

各セクションがすべて同じ環境で作業しているので、データなどをまとめる作業がかなり楽になりました。メガドライブの『アリシアドラグーン』でも、バージョンアップしたものを使用していました。



◎シリアスなシーンは、アニメーションデモで

── そのツールは、各セクションでバラバラに使用しても、まったく不都合はなかったんですか?

戦闘プログラム・石川　はい。戦闘では、キャラの動きを簡単に設定できるので楽でした。実は、今回の敵キャラは全種類別々の動きのパターンがあるんですが、マウスのみですべての設定が可能なので、かなり時間が短縮できました。

原田　そうですね。いろんなことが容易にできるので、あまり問題はなかったです。疑似的な並列処理が可能だし、グラフィックを修正しながら動きも確認できるので、かなり作業しやすかったです。すべてに活用できるツールですね。

本間　その分、これからは開発作業より、ゲーム全体のチェックに苦労することになりそうですね。

宮路社長に聞く!『LUNARⅡ』の見どころ

そろそろ気になってくるのが、肝心のゲーム内容。その辺りの事情を、直接宮路社長に伺ってみた。

── 今回の『LUNARⅡ』の見どころ、ウリは?

宮路　やっぱりアニメーションデモ。シーンによっては、60分の1秒で描きかえられているので、とても滑らかで美しい動きになっています。それと、キャラクタデモの細かさですね。もちろんキャラクタデモでしか見ることができないアクションも多数あります。これにより、コミカルなシーンは可愛いキャラクタデモ、シリアスなシーンはアニメーションデモ、というようにそれぞれのシーンに効果的にデモを使いわけています。

また、オープニングが、わりと今までのRPGとは違ってるんですよ。アクション映画のオープニングを意識して、かなり演出に気を配っています。「インディー・ジョーンズ」みたいに、追いかけられて走り回っていると、いつのまにかゲームが始まっているという感じです。しかも同時に肉声を使い、キャラクタをしゃべらせ、臨場感を上げていくんですよ。それはルーカス的っていうか、ルーカスの映画って「つかみ」を大切にするじゃないですか。そういった意味で『LUNARⅡ』でもストーリー導入部の「つかみ」を大切にしていますね。

これ以上言っちゃうと面白くなくなるのでやめておきますが、このストーリーがすごく「泣かせる」話なんですよ。「これぞ王道」っていうスタンダードなストーリーなんですが、エンディングではきっと泣けますよ。どういうお話かは発売されてからのお楽しみです。



◎もうすぐ『LUNARⅡ』に会える!?



◎(株)ゲームアーツ代表取締役社長　宮路　洋一氏

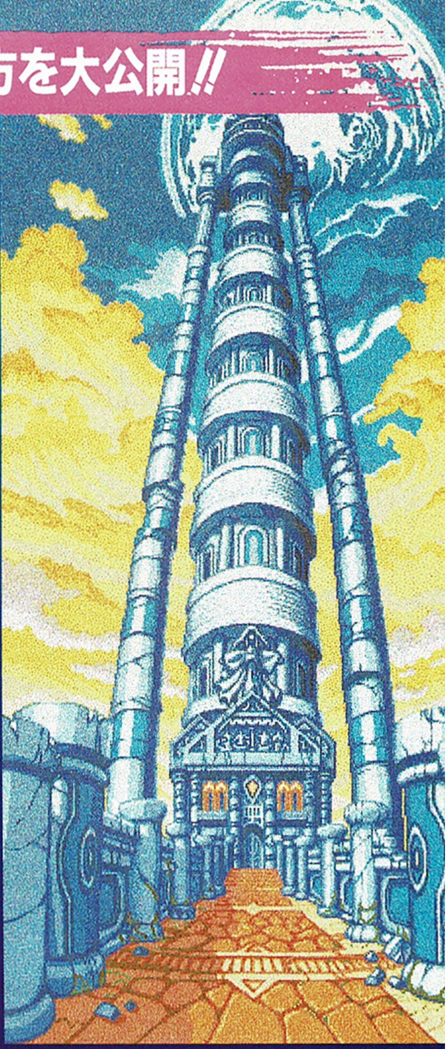


この謎の答えは次号にて!(ウソ)

追跡！RPG情報 1

ワールドマップとサイラン砂漠地方を大公開!!

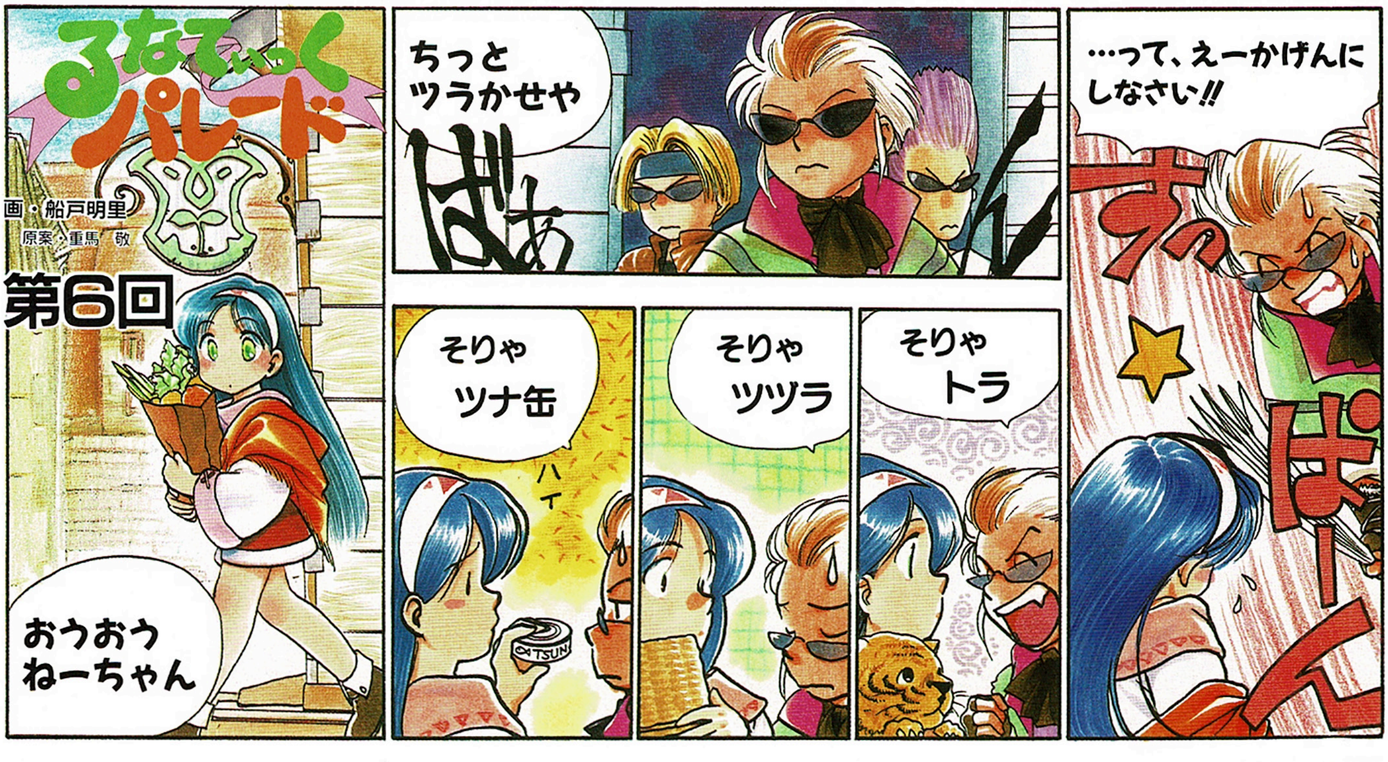




ルナ エターナル ブルー

発売予定日	12月	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	9800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	85%(9月27日現在)

今、明かされる『LUNARII』のワールドマップ。そして、ストーリー序盤の舞台となるサイラン砂漠で起こる重要なイベントを、先取り大公開だ！

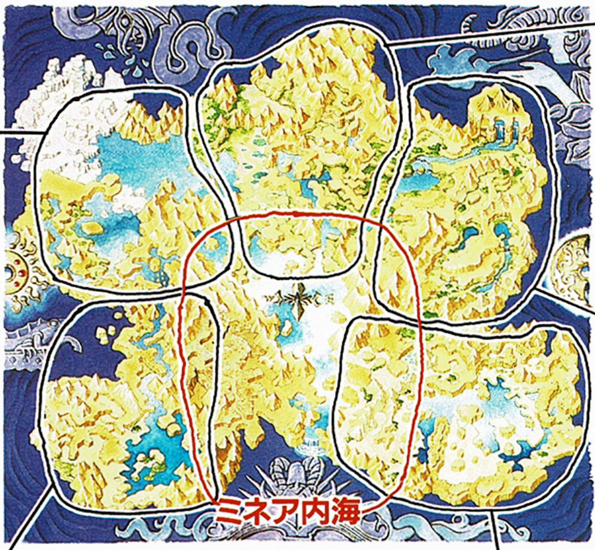


キャラクタデザイン／窪岡俊之　イメージイラスト／佐藤肇
※画面は開発中のものです。

『メガドライブ FAN』1994 年 11 月号掲載

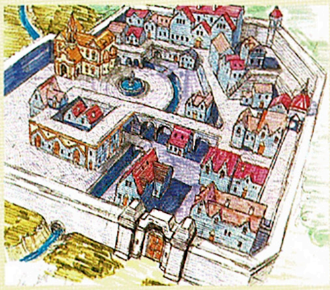
海に囲まれた広大な大陸群
ルナII世界　名所マップ

今回の『LUNARII』の世界は、大きく6つのエリアに分かれている。各エリアには、その地方独特の文化を持つ村や遺跡があり、ヒイロたちを待ち受けている。



西カタリナ地方

北方の氷山と南方の湿地帯に挟まれた土地。氷山地帯は、万年雪で覆われているため人は住んでいない。湖沼地帯は、あまり開発が進んでおらず、それだけに特異な文化が残っている。



⬆頑丈な塀で、寒さを防ぐのかな？

東カタリナ大地

うっそうとした森に囲まれ、古くからの文化や伝統を残す地域。人口も多く交通の要所となっているため、商売の中心地点でもある。

⬅壮絶な断崖絶壁に挟まれ、ひっそりとそびえるキカイ山。異常進化した巨大な木のようなものの根元には、奇妙な青い物体が隠れている。ここでは、謎のキャラとの再会が…



マドリア平原

広大な草原地帯が広がっている土地。女神アルテナへの素朴な信仰が、強く残っている美しい自然の大地である。



⬆湖の両側にわかれている町もある

ディクス山地

山地が多いので、あまり農業はさかんではない。しかし、鉱物資源が豊富なので、たくさんの鉱山がある。

⬇こんな山奥にも村がある



サイラン砂漠

辺境に広がる荒れ地のため、ほとんど人が住んでいなかった土地。砂に埋もれた謎の古代遺跡が数多く存在する。

⬇砂漠にあるヒイロの家

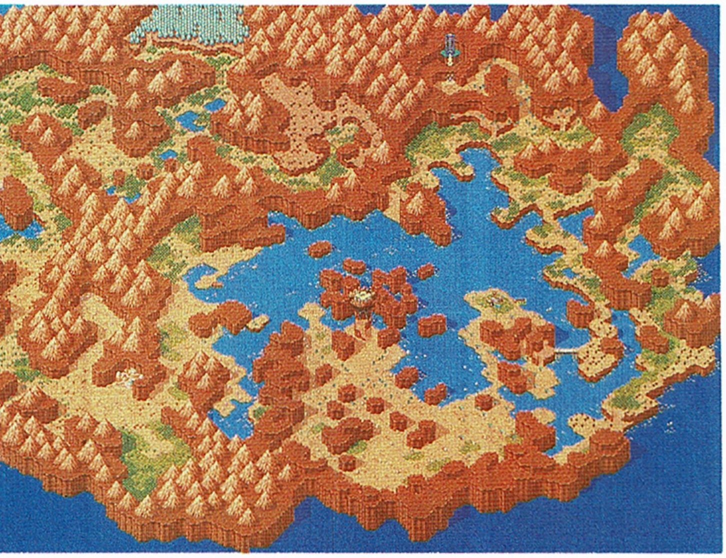




ストーリー序盤の重要なカギを握る
サイラン砂漠のイベント

ここでは、ワールドマップで右下の部分にあるサイラン砂漠でのイベントを紹介する。このサイラン砂漠には、ヒイロの自宅や青き塔、竜の遺跡などがある。ストーリー序盤の重要なイベントがたくさん起こるので、要チェックだぞ。

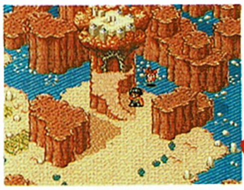

◐砂漠での戦闘シーン


◐山脈に囲まれ、荒れ果てた砂漠が広がるサイラン砂漠地方



宝石を求めて竜の遺跡へ

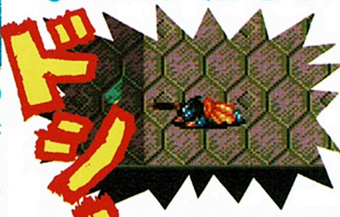
竜の遺跡に忍び込んだヒイロ。ロープに逆さ吊りになって、竜の像の目にある宝石を狙うが、罠を作動させてしまう。そして、奈落の底へと落ちてしまう…。


◐砂漠からすこし外れた谷の奥に進むと竜の遺跡がある

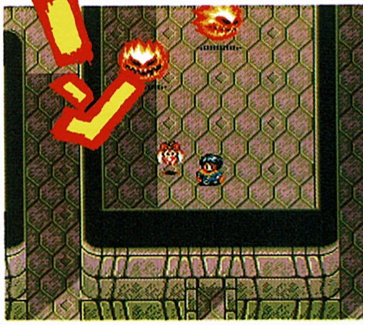

◐炎がゆらめく竜の像に、ゆっくり近づくヒイロとルビィ

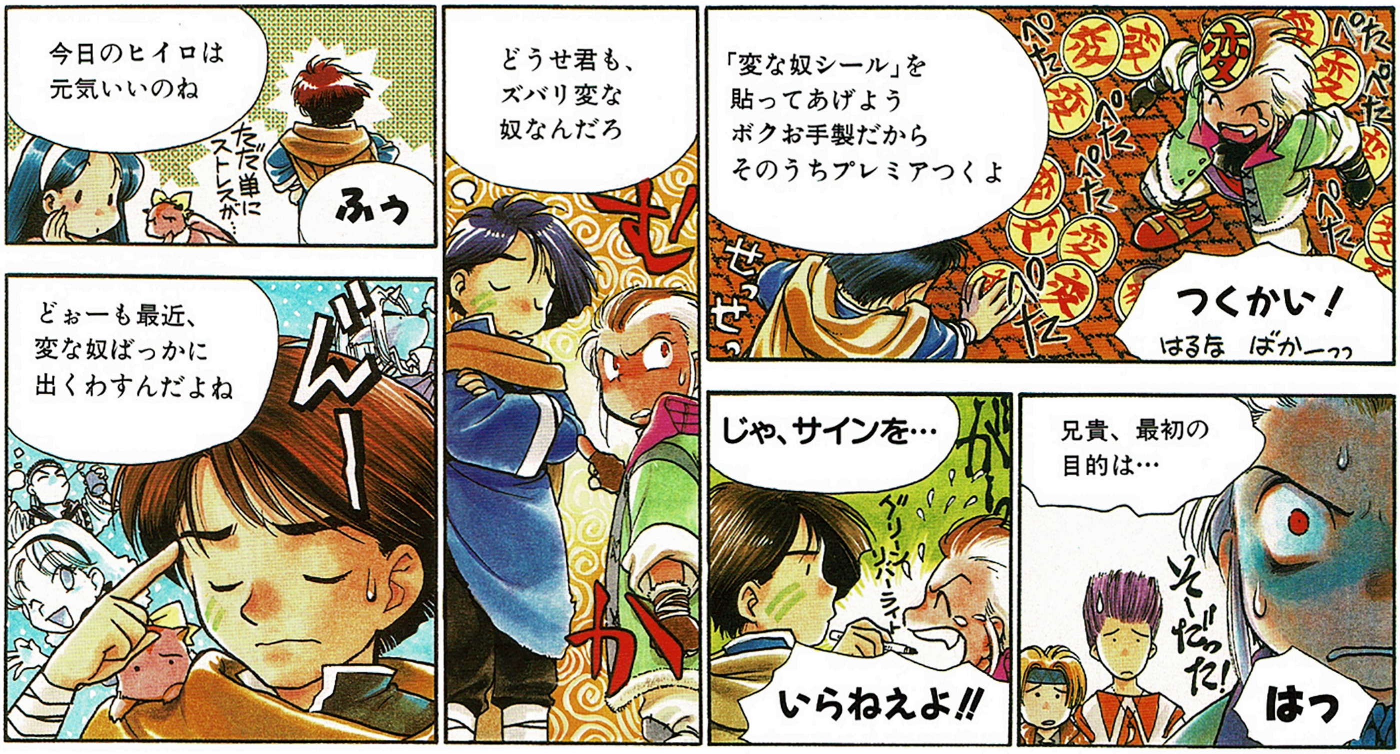

◐ヒイロが逆さまになっているので、マントが上になびいているのだ


◐しくじった！ 奈落の底へ落ちる



◐イッテーッ…


◐うわーっ、泣きっ面にハチだよ！



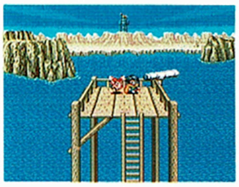


自宅を訪れたアルテナ神団

自宅では、ヒイロの祖父グェンから話を聞くことができる。家族のだんらんを楽しんでいると、突然アルテナ神団が訪ねてきた。彼らは、ヒイロたちによくわかない警告をして、帰っていった。



⬆ヒイロの自宅は、砂漠のほぼ中央にあるオアシスの中



⬆見はり台からは、サイラン砂漠のほとんどが見渡せる



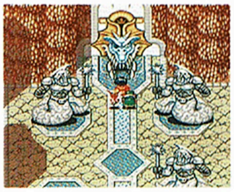
⬆突然現れたアルテナ神団の兵隊が、ヒイロたちを挑発

ルーシアとの出会い

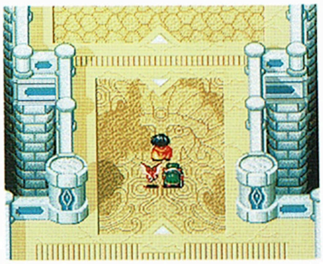
グェンから話を聞き、青き塔に向かう。奇妙なオブジェが立ち並ぶ塔の中を進んでいくと、神秘的な部屋を発見する。そこでヒイロは、謎の少女と出会うことになる。



⬆竜の遺跡から、さらに北に進むと見つかる青き塔



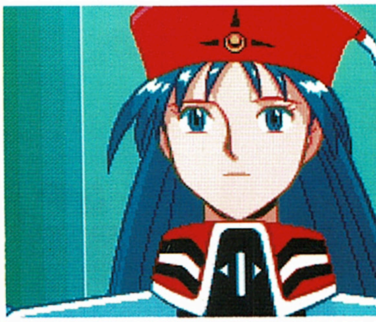
⬆こわもての彫像がヒイロたちを脅かす。襲ってくるのかな？



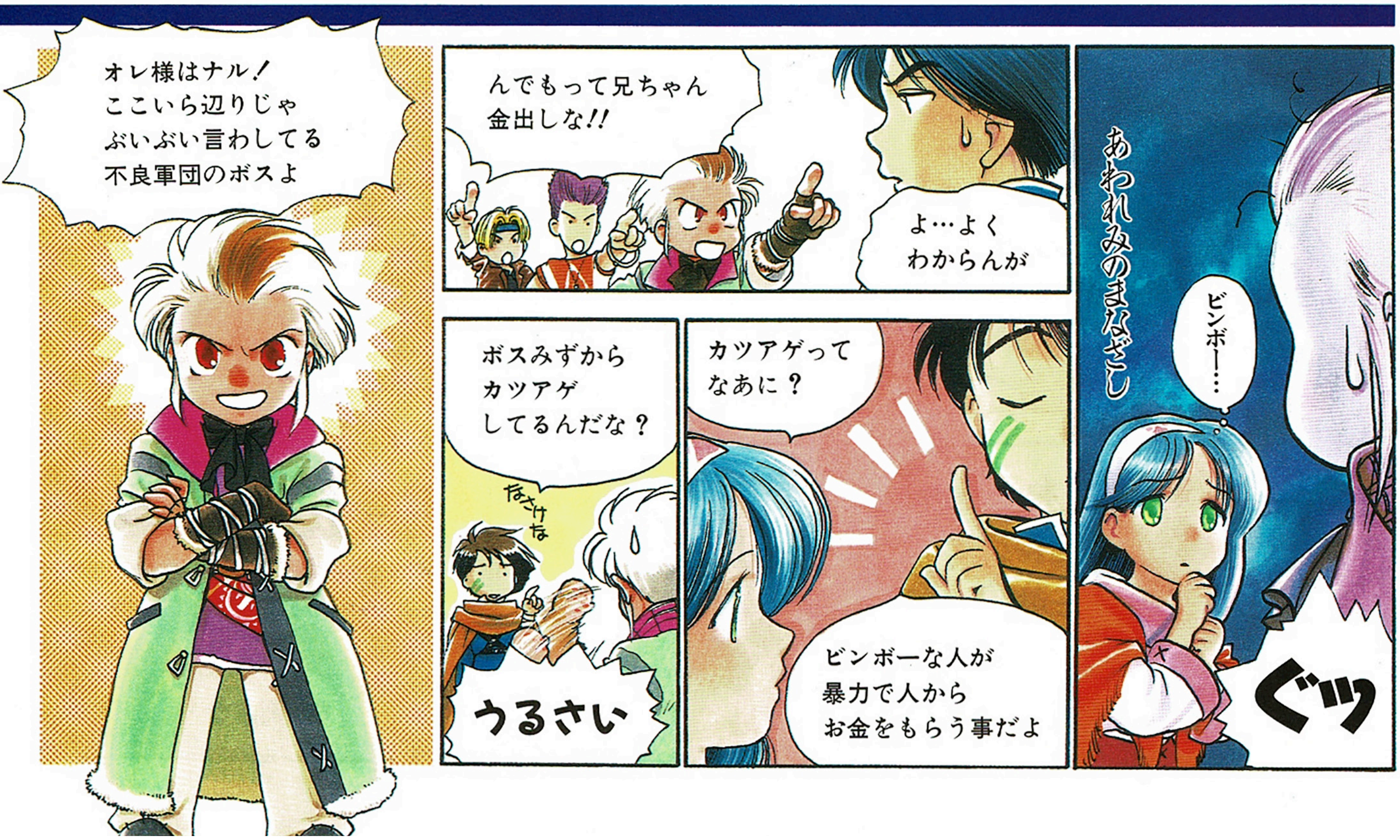
⬆先に進むほど入りくんでくるダンジョン。この奥にはいったい何が…



⬆神秘的な部屋の中では、運命の出会いが待ち構えていた!!



⬆ヒイロの前に現れた謎の少女





港町ダルトンでの出会い

いくつかの出会いの後、港町ダルトンにたどり着くヒイロたち。ここではアルテナの四英雄の１人である、白の騎士・レオの噂を聞くことができる。



↑子供も憧れるのか…



↑サイラン砂漠の北西にある港町。この近辺では、栄えているほうかな



↑竜汽船って、どういう船なんだろ

↑じいさんの隣には、倒れた女神像が。何があったんだろう？





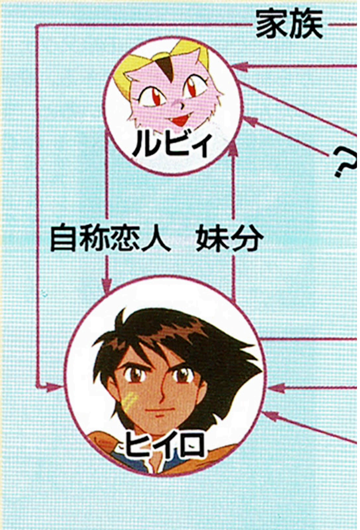
↑ええっ！　それは本当ですか？一度でいいから会ってみたいな

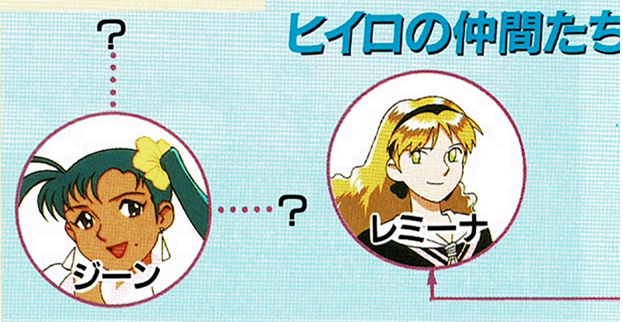
世界のどこかで会える登場人物たちの相関図

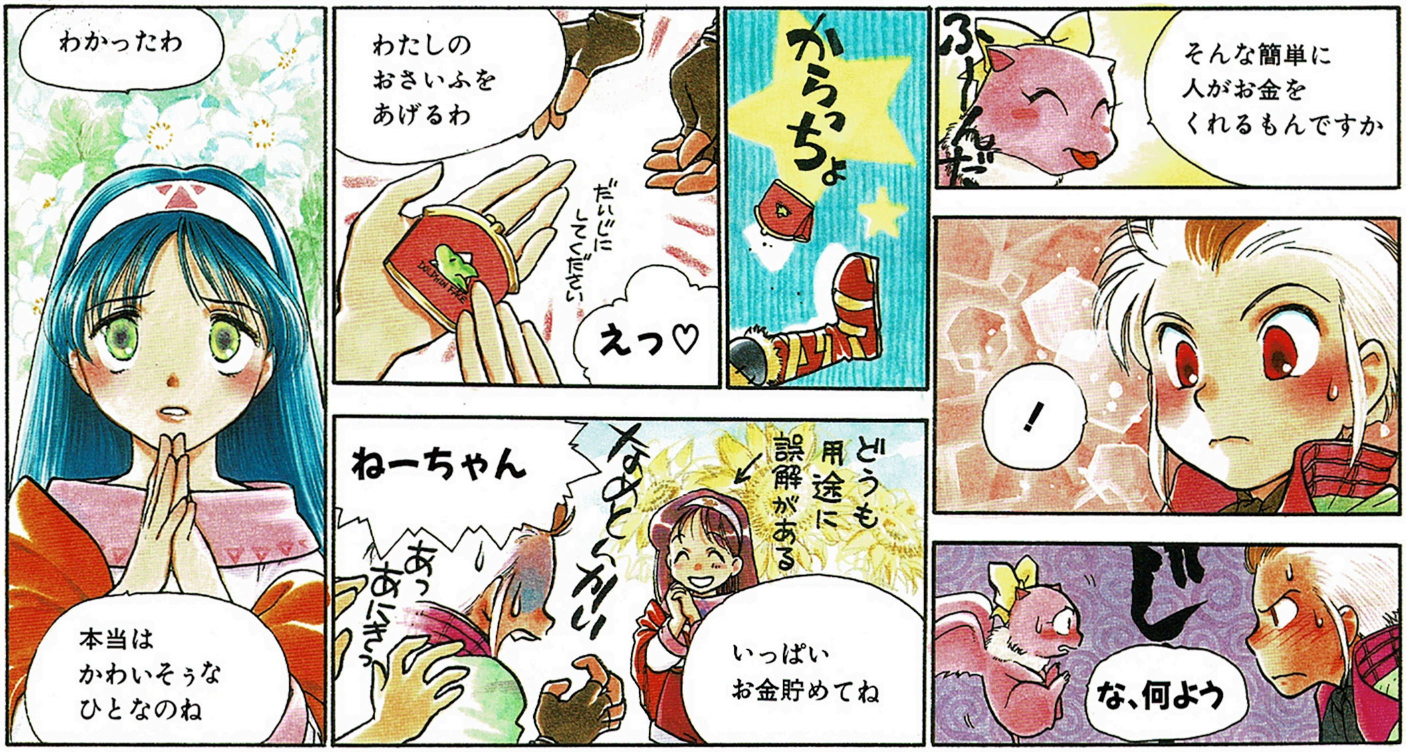
今回の『ＬＵＮＡＲⅡ』では、謎の少女ルーシアを中心に、いろいろな人物との出会いがあり、ストーリーが進行する。ここでは、いままでにプロフィールが明らかになっている登場人物たちの関係を、相関図で表している。彼らとどこで出会うかなどは、まだ秘密。

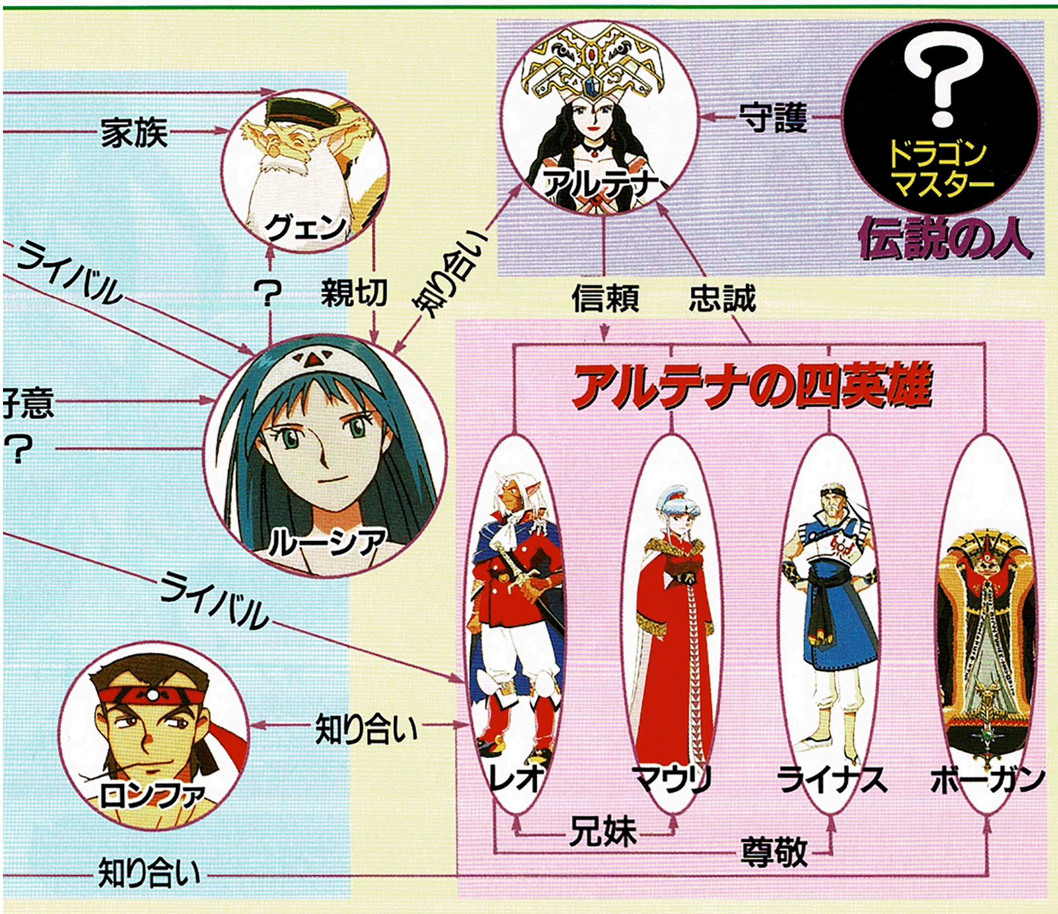


↑たくさんの人と出会えれば、冒険の旅も楽しくなりそうだね





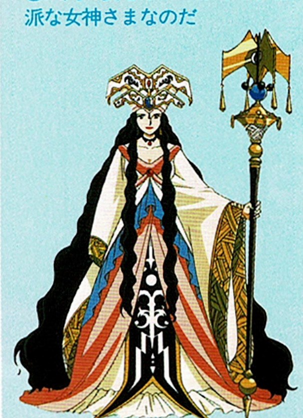




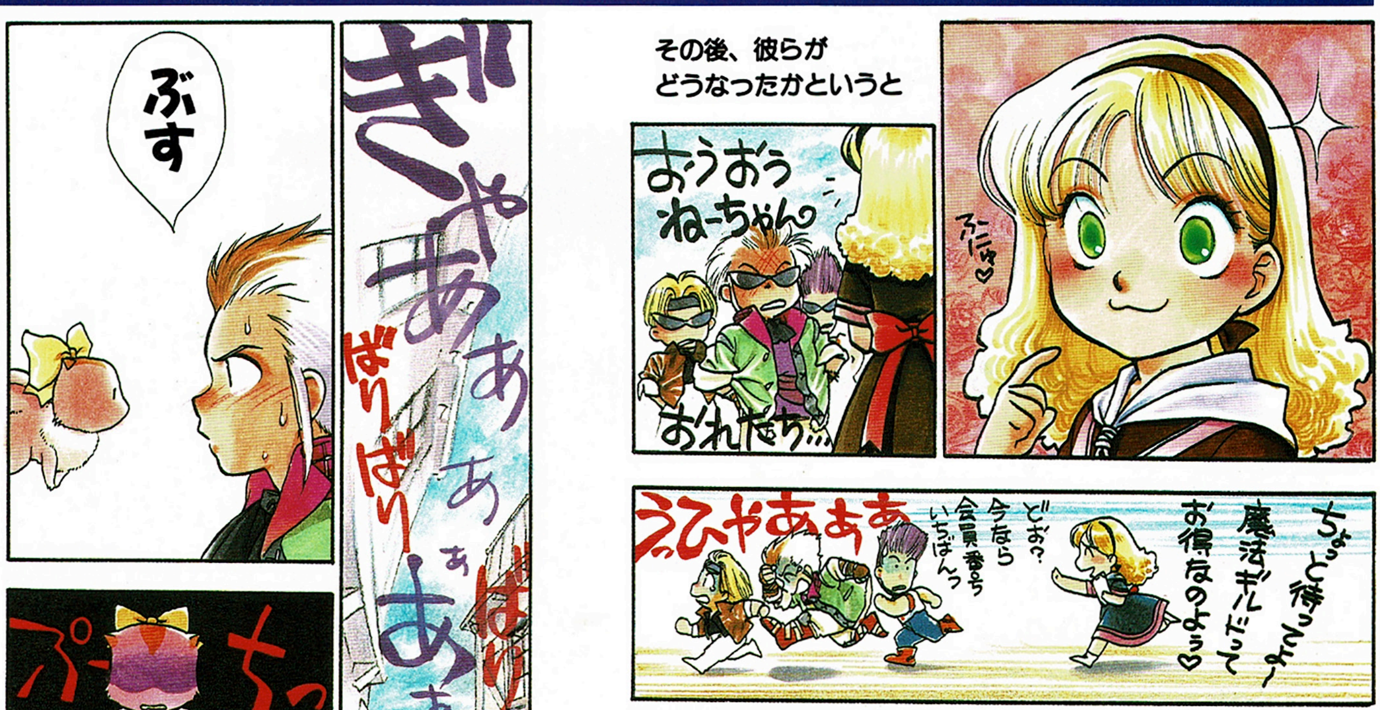
女神アルテナのひ・み・つ♡

ルナ世界を司る、唯一絶対の女神。この世界は、4匹の竜と女神アルテナによって創造された。アルテナは、世界の中心にある女神の塔に住み、転生を繰り返しながら、この世界を治めてきた。人々は、肉体を持った現実の存在としてアルテナを愛し、敬ってきた。だが、あるころから女神アルテナは人々の前から姿を消し、長い年月がながれ、その存在は伝説となった…。

⬇人間の姿をしているけど、立派な女神さまなのだ



女神アルテナ



1人の女の子に無理やり更生させられたとか（つづく）

続報

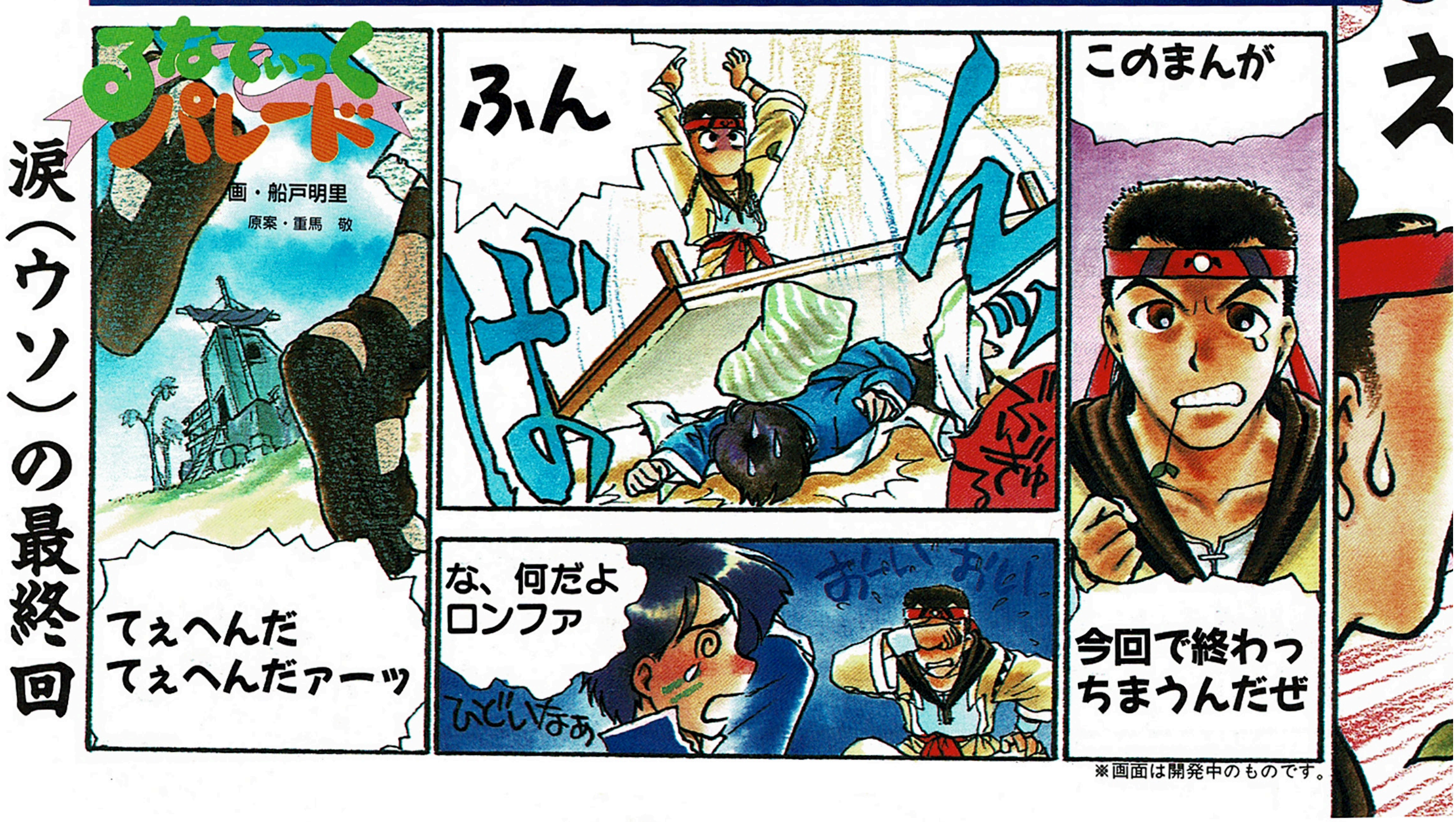
発売直前！　気になるゲーム・システムを総まとめだ!!



ルナ　エターナル　ブルー

今回はまとめの意味をこめて、もう一度コマンド関係を完全整理！　そして、連載マンガ「るなてぃっくパレード」もついに完結。見逃すなよ！

発売予定日	12月22日	ジャンル	RPG
メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	9800円（税別）	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	95%（10月27日現在）



※画面は開発中のものです。

『メガドライブFAN』1994年12月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

基本的な命令類
フィールドで使えるコマンド

フィールド画面で使えるコマンドは、パーティのものとルビィのものの2種類ある。このうちパーティのコマンドは、おもに各キャラの状態管理に使う。まずは、その辺りから詳しく解説していこう。

魔法	各キャラクタのフィールド用の魔法を使う
装備	手持ちのアイテムや武器を装備したり、外したりする
道具	フィールド上で有効な、回復アイテムなどを使う
強さ	各キャラクタのステータスを、調べることができる

魔法　おもに回復系の魔法を使う

この「魔法」コマンドは、各メンバーの魔法を使うコマンドだ。これを選択すると、そのキャラクタが使える魔法の一覧が、アイコンとともに表示される。おもに使える魔法は回復系のもので、パーティのヒットポイントや体調の回復などができるぞ。



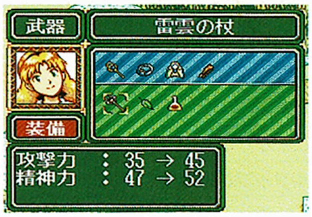
⇧一覧メニューで、カーソルを合わせて魔法のアイコンを選ぼう



⇧そして、対象物をカーソルで指定すればOK。はいよ、一丁あがりっ

装備　武器やアイテムを装備する

「装備」では、キャラクタが持っているアイテムや武器を装備することが可能。これを選択すると、キャラの持っているアイテムを表示。装備できるものだったらその効果も数値で表示されるのだ。



⇧アイテムをカーソルで選んで…



⇧ちゃんと装備できたかな？

道具　アイテムを使う

「道具」は、パーティが持っている道具を使うコマンドだ。これも各キャラの持ち物を一覧表示。そのときに、使えるものと使えないものがひと目でわかるようになっている。しかも、使えるアイテムであれば、その効果がメッセージで表示されるのでわかりやすい。



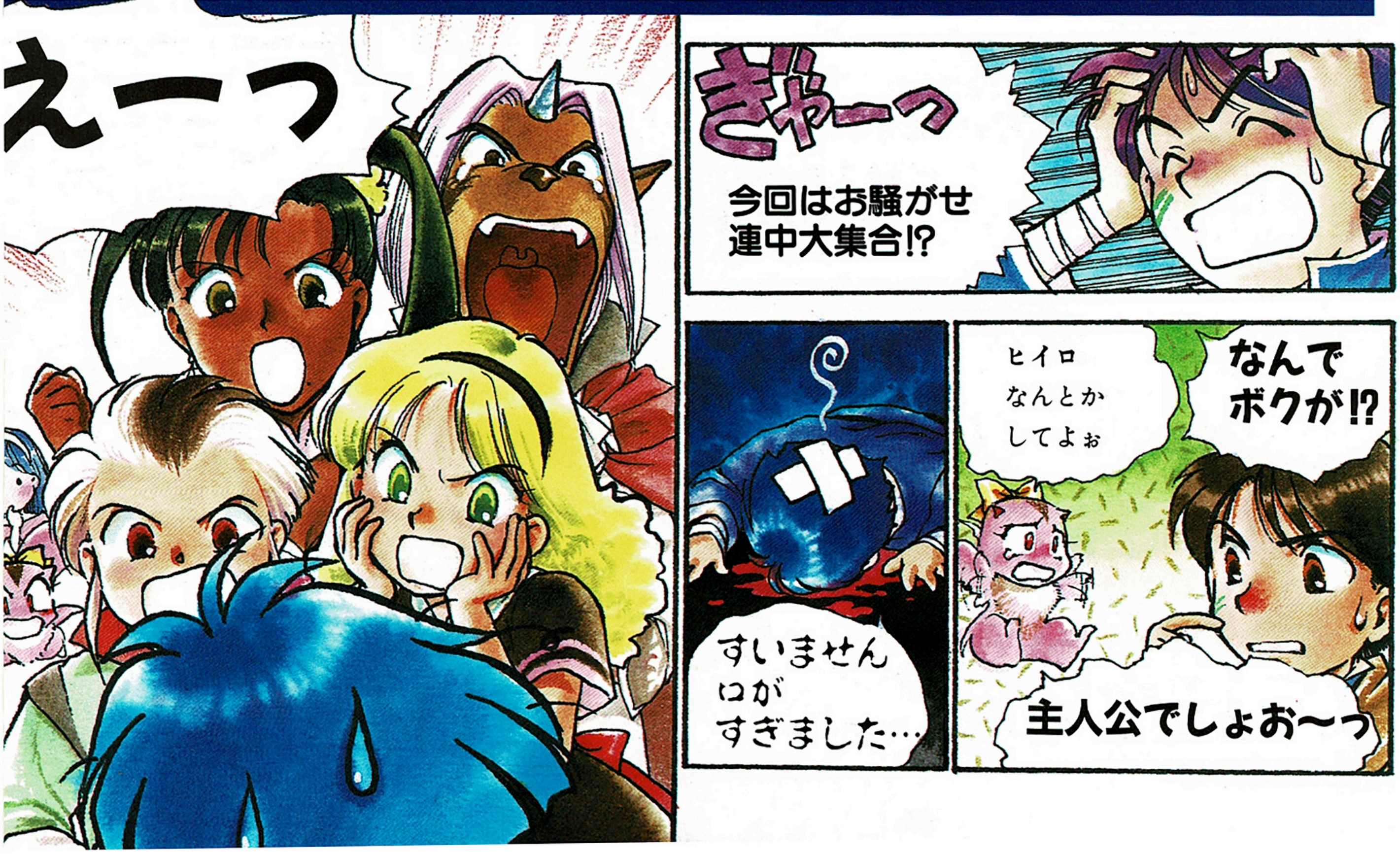
⇧フィールド上のメニューを開く。アイテム使用は「道具」コマンドで



⇧パーティ内の誰かにアイテムを渡したり、捨てることもできるぞ

欄外情報

■ここだけの話だが、この「LUNARII」初回限定版にだけ特別にシングルCDがおまけされるぞ。レミーナの未収録曲と、声優さんの対談が入っているとのこと。コレクターは買わなきゃね



パーティの状態を管理
ルビィの役立ちコマンド

ルビィが使うのは、前作のナルのものを大幅にパワーアップした、さらに細かいパーティの状態を管理するためのコマンドだ。重要な道具を保管したり、魔法の力をレベルアップさせたり、戦いにおける作戦などを管理するなど、とても大切なコマンドなのだ。

道具	パーティの道具を預けることができる
魔力	各キャラの、魔法をレベルアップさせる
作戦	戦闘時のパーティの行動を設定できる
システム	データのセーブ・ロードができる

魔力　魔法をレベルアップさせる

この「魔力」コマンドは、各キャラの魔法をレベルアップさせるときに使う。『LUNARⅡ』では、敵から得た魔法力をためておけば各キャラの魔法を強くすることができるのだ。しかも、どの魔法をレベルアップさせるかは、自由に選択できるぞ。



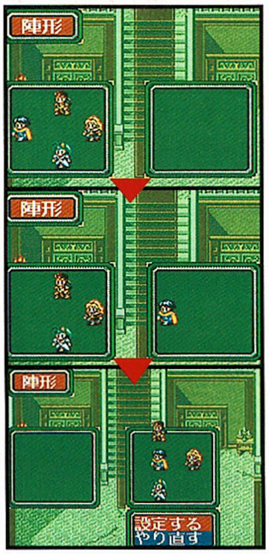
⇧一定の経験値がたまったら、魔法をレベルアップさせておこう



⇧わーい、わーい♡　新しい魔法が使えるようになったよ。ラッキー

作戦　陣形や作戦を設定・記憶する

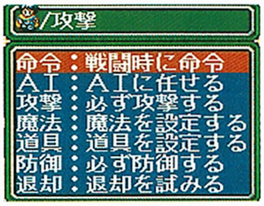
前作と『Ⅱ』での大きな戦闘システムの違いが、この「作戦」コマンドに表れている。この「作戦」コマンドを選択すると、戦闘時におけるパーティ内のキャラクタの配置を決めることができる「陣形」コマンドや、戦闘時、どのキャラクタにどういう動きをさせるかを、あらかじめ設定しておける「作戦」コマンドなどが使える。



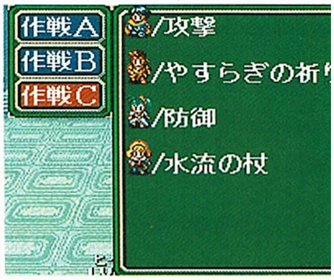
⇦左のウインドウがもとの陣形。それを右のウインドウへ移しかえながら、キャラクタの並べ方を決めればでき上がり！

3種類の作戦を記憶する

「作戦」コマンドを選ぶと、さらに「記憶」と「陣形」という2つのコマンドが選べる。この「記憶」コマンドは、3種類の作戦を記憶することが可能。戦闘時に作戦を入力するわずらわしさから解放される。また「陣形」コマンドの設定と記憶も同時にできるのだ。



⇦各キャラの戦闘中の動きを細かく設定する



⇧「記憶」ファイルには、3つまで作戦を書き込むことができる



見やすく便利な
お店でのコマンド

今回の『LUNARⅡ』では、お店での買い物画面が非常に見やすくなった。アイテムの売買が行われることには変更はないが、ビジュアル的な面で変更があった。

前作と比較すると、アイコンがかなり大きくなり見やすくなった。これで、どんなアイテムなのかがひと目でわかるようにもなったというものだ。購入・売却するアイテムの効果、そのアイテムをどのキャラが使えるかも表示される。

品物を買う	お店専用コマンド。アイテムを購入できる
品物を売る	お店専用コマンド。アイテムを売却できる

品物を売る 不要アイテムの売却

「品物を売る」コマンドで、パーティの不要アイテムを売却することができる。メインウインドウには、売ることができるアイテムの一覧と、そのアイテムを売った場合のステータスの変化を表示。大切なアイテムを間違って売ったりしないように、よく見ておこう。



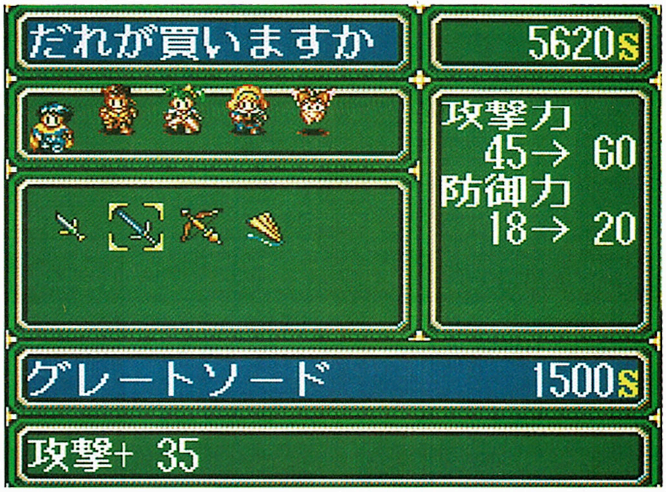
うーん、このアイテムもう使わないかもな。売っちゃおうかな？



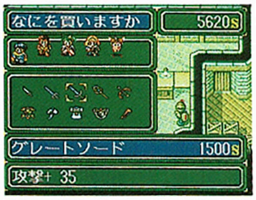
思ったより安い値で引き取られてしまった。なんか損した気分…

品物を買う アイテム情報がひとめでわかる

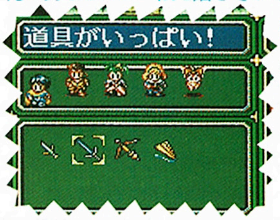
この「品物を買う」コマンドは、アイテムや武器を購入するためのコマンド。「品物を売る」コマンドと同様に、購入できるアイテムの一覧と、それを装備したときや使用したときのステータス情報と効果を表示する。もちろん買ったら装備しなきゃダメだけどね。



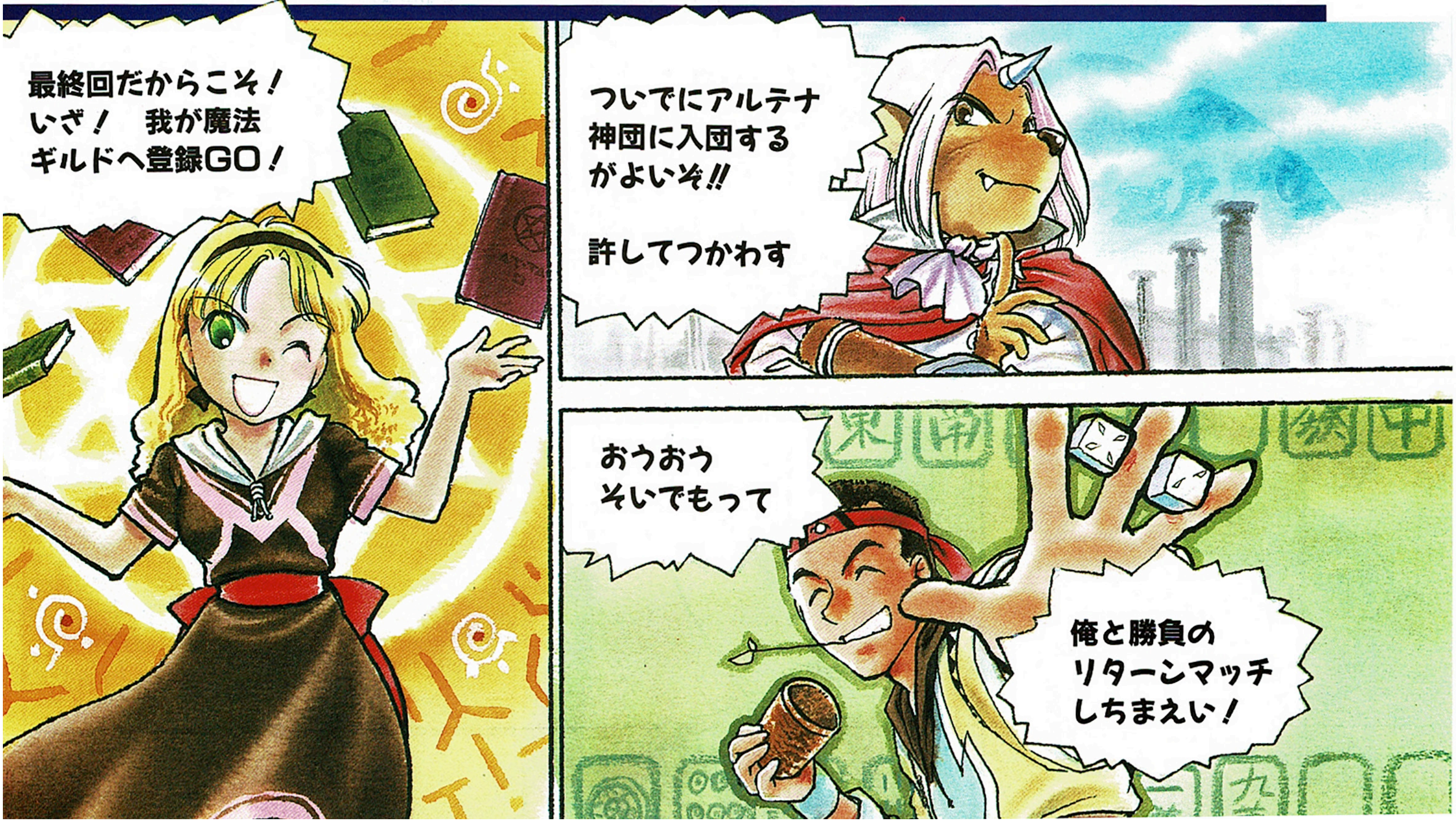
よっしゃー。このグレートソードで、俺の男らしさに一段と磨きをかけるぜ



いろいろな商品が売られているなあ



ガチョーン！もう持てないよママ〜…



T.P.O.にあわせて選ぼう

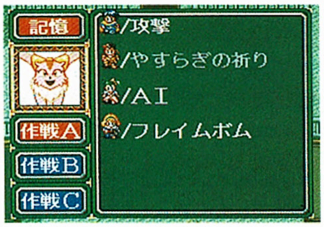
戦闘時のコマンド

戦闘時に使うことができるコマンドは限られているものの、前作と比較すると、はるかにバリエーションのある戦闘ができるようになった。その決定的な違いは、ズバリ「作戦」コマンドの導入、そしてキャラごとに個性をもっている「AI」コマンドだろう。

AI	AIに行動をまかせる
命令	細かい命令を与えることができる
作戦	パーティ全体の行動を設定する
退却	戦闘から逃げだすことができる

作戦　3種類の作戦を選んで戦う

この「作戦」コマンドは、ルビィの「記憶」で設定した通りに戦闘を行うものだ。ここでは、「記憶」コマンドで設定したA、B、Cの3種類からの作戦を選択することになる。もちろん作戦内容を確認することもできるので、戦闘の状況に合わせて慎重に選べるぞ。



↑ルビィの「記憶」コマンドは、3種類までの作戦を設定できるのだ



↑すべて設定できたら、終了。あとは「記憶」コマンドで書き込もう

命令　細かく命令したいときに

初めて出遭う敵や、ボスクラスの敵との戦闘に有効なのが、この「命令」コマンドだ。6種類の命令を上手に使えば、どんな修羅場でも乗り越えられるはず。



↑「命令」コマンドの核となる6つのコマンド。使いわけようぜ

AI　キャラ別に設定可能

戦闘のメインメニューにあったAIとは違い、キャラクタごとに設定可能だ。強いキャラは「AI」で、弱いキャラは「命令」など、使いわけることができるぞ。



↑ルーシアちゃんはどう行動するのかな

魔法　魔法を使用する

各キャラクタの魔法を使うことができるコマンド。この「魔法」コマンドを選ぶと、使用できる魔法の一覧が表示されて、ターゲットを決めることになる。

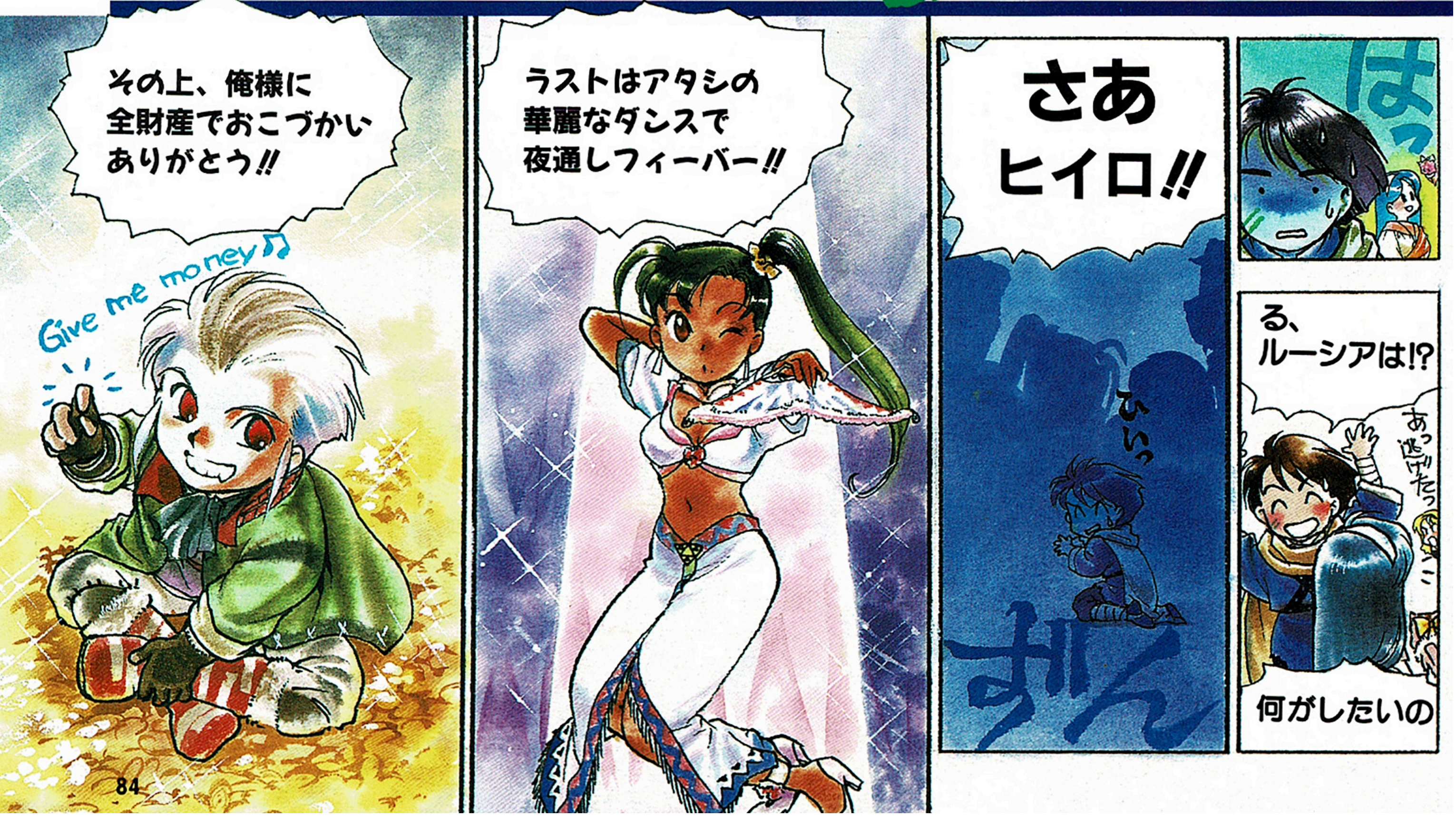
選択した魔法は、アイコンで魔法の属性を表しているうえに、その効果も同時に表示されるのだ。残りMPに注意して実行しよう。

↓戦闘中に「魔法」コマンドでウインドウを開き、メニューを見る





↑ただいま呪文を詠唱してるとこです



防御 攻撃を回避する

この「防御」コマンドは、ほか
のRPGとは一味違うコマンドになっている。自分の防御だけでなく味方キャラをかばうこともできるところがそう。弱いキャラのカバーに、威力を発揮しそう。



守ってあげたいキャラにカーソルを

攻撃 武器での攻撃

もっとも原始的な、打撃系攻撃のコマンド。このコマンドを選択するとターゲットを選ぶことになり、射程距離内の敵なら近づいて即攻撃する。しかし、距離が離れているときは、敵に近づくだけでターンが終了することもある。



ヒイロの得意な剣技が、決まったァッ

道具 アイテムを使用

手持ちのアイテムを使用することができる。もちろん回復系・攻撃系のどちらのアイテムでも使用できる。これも、ターゲットをカーソルで選んで、実行する。





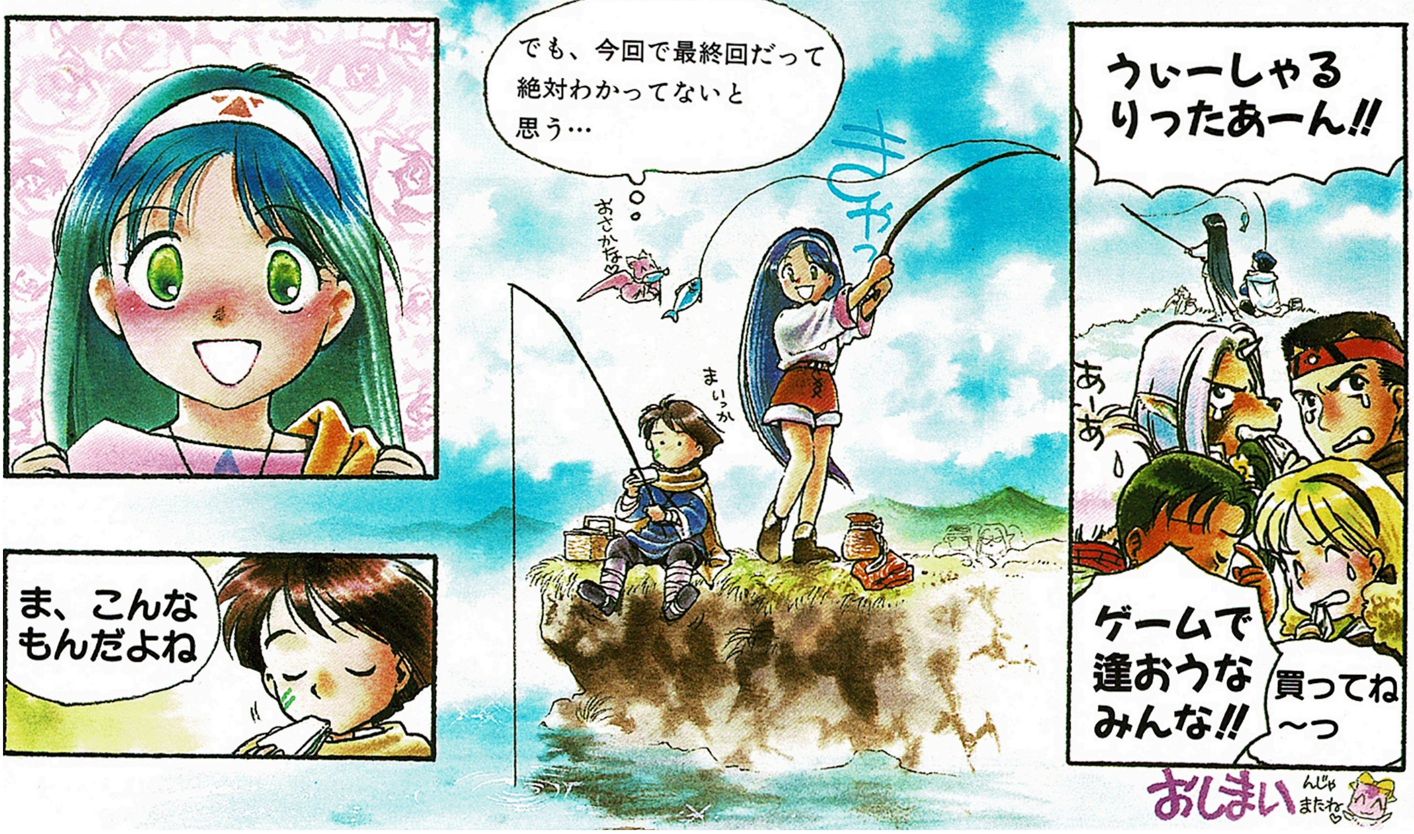
毒消し草を使い体をリフレッシュ

退却 戦闘から逃げだす

この「退却」コマンドは、エンカウント時にも選択可能だが、効果が違う。エンカウント時は、パーティ全員が戦闘から離脱をしようとするが、戦闘時はコマンドを実行したキャラが単独で退却する。面倒くさいザコ敵の回避にも有効。

キャラの状態はグラフィックでわかるぞ

戦闘時、敵キャラは主人公たちをさまざまな攻撃で苦しめようとする。そんな敵の特殊攻撃などを受けた場合、味方のステータスはグラフィックで変化するのだ。この7種類のステータスは、魔法やアイテムで回復可能。間違えないようにしよう。		マヒ	マヒ攻撃を受けると、体の自由が利かなくなる。攻撃も防御もできないし、狙いうちにあってしまうぞ。
ねむり	ねむり攻撃を受けたら、そのキャラはグースカ寝てしまう。はなちょうちんふくらませて、気持ちよさそう。	まふうじ	まふうじ状態はかなりつらい。魔法がまったく使えなくなるので、魔法主体のキャラクタは致命傷になりうる。
こんらん	こんらん攻撃で、前後不覚におちいってしまう。命令をうけつけず、味方を攻撃してしまうこともあるよ。	せきか	せきか状態が一番ツライ。まったく行動が取れなくなってしまい、敵の攻撃を回避、退却さえもできない。
どく	毒をもっている敵キャラは、注意してかかれ。戦闘中に毒を受けると、ターンごとにHPが少なくなるからだ。	ひんし	戦いなどでHPが0になるとこの状態になる。「ひんし」回復アイテムか、蘇生の魔法で復活できる。



前作から2年6ヵ月、帰ってきた名作RPGを探る

センター総力特集



ルナ エターナル ブルー

MEGA-CD				
CD	発売予定日	12月22日	ジャンル	RPG
	メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
	予定価格	9800円(税別)	その他の機能	―
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

期待の新作『LUNAR ETERNAL BLUE』がついに完成！ 今回は新しいシステムを、前作と比較して紹介。

生まれ変わった『LUNAR』の魅力を徹底解剖!!

前作『LUNAR THE SILVER STAR』から約2年6ヵ月。システムとグラフィックを格段にパワーアップして登場した新しい『LUNAR』のすべてを、いろいろな角度から見てみよう。ここでは、中でも真っ先に目につくビジュアルの進歩を紹介。

表情豊かに動くキャラクタ・デモ

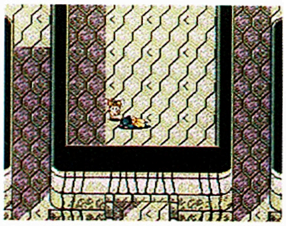
今回の『LUNAR』は、とにかくキャラクタがよく動く。イベントなどのシーンで使われているキャラクタデモ（ゲーム中のキャラクタが動きでイベントを表現する）は、実に表情豊かだ。また、キャラクタデモでしか見ることができないキャラクタパターンも多数あるので、重要なイベントのときは見逃さないように。



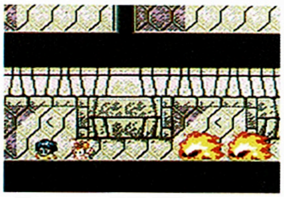
この2頭身のコミカルなキャラクタが、表情豊かに動きまわるぞ



オープニングデモより



いってぇ〜…



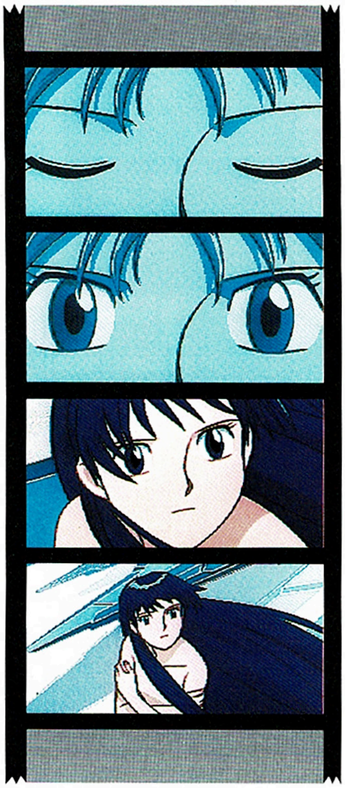
に、にげろーっ

ビジュアルシーンは前作の約5倍

もう一つの見どころは、美しいビジュアルシーン。前作のものより大きな画面で、アニメーションパターンはすごく滑らか。しかもイベントで見ることができるビジュアルの長さは、全部あわせると約70分にも及ぶのだ。



美しいグラフィックが、すごく滑らかにアニメーションするのだ



『サターンFAN』1995年1月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

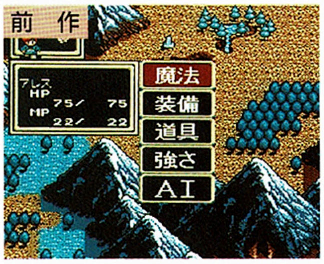
システム総まとめ

前作と比較しつつ、新しくなったシステムを研究

よりユーザーフレンドリーになったフィールド上のコマンド

フィールド上で使用できる基本コマンドは、ルビィのものを含めると全部で8種類ある。そのどれもが、前作のものより親切になり、ひとめで知りたい情報がわかる。

ここでは前作にあったコマンドと比較し、どこが変わったのか研究してみよう。



フィールドの真ん中にウィンドウが表示されるので、若干見にくい



左上にスッキリレイアウトされているので、現在地点がわかりやすい

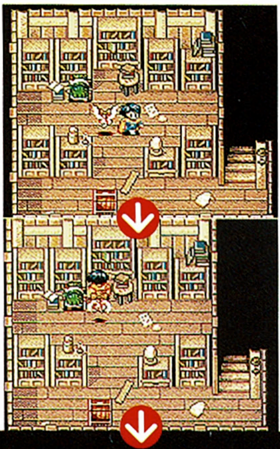
怪しいところはCボタンで調べよう

フィールド上で怪しい部分があったら、その正面に立ってCボタンを押してみよう。その部分に関する説明メッセージが出てくるぞ。

前作とは違い、かなり細かい部分まで調べられるのがポイント。



重要なところだけ…

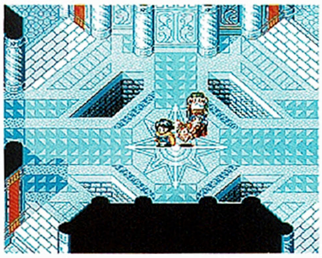

本棚の本を調べてみよう。こ、これは!?



…と、いった感じで、いろいろな物に反応してメッセージが表示されるぞ

場所・レベルがわかる「システム」コマンド

前作ではセーブデータをロードする際、前回セーブした場所の地名しかわからなかった。しかし今回の「システム」コマンドのセーブ、またはロードでは、地名のほか、ヒイロのレベルとプレイ時間までが表示される。例えば、ダンジョンなどで迷ったときでも「システム」コマンドを選べば現在地点がわかるので、重宝するだろう。


ルビィ専用コマンドのひとつが、この「システム」コマンドだ



現在地点しか表示されていないので、状況がつかみづらかった



現在地点、ヒイロのレベルなどの情報がバッチリわかるのだ

持ち物の効果がすぐわかる

ダンジョンの中で拾ったり、戦闘で手に入れたりした効果のわからないアイテムを調べるのもすごく簡単。アイテムにカーソルを合わせてAボタンを押すと、「ヘルプメッセージ」という機能が働き、そのアイテムの効果や装備できるものか、といった情報が表示される。この機能は、重要アイテムを手に入れたときに便利だろう。



アイテムを使う前や捨てる前に、内容を確認できるので便利

さらに便利なコンフィグモード

戦闘画面以外の通常画面でスタートボタンを押すと、コンフィグモードのメニューが表示される。ここでは、「A／Cボタン切りかえ」、「アイテム整理」、「コマンド記憶」、「ウィンドウカラー」という4つの機能を使うことができる。このうち、「コマンド記憶」は、1回選んだ命令のカーソル位置を記憶してくれる便利な機能だ。



その日の気分で、ウィンドウカラーを変えることもできる

戦略的な戦いができるようになった戦闘システム

戦闘システムは、新しく登場したコマンド「作戦」により、戦略的な戦いを可能にしている。この「作戦」コマンドは、各キャラクタの命令を前もって設定しておくことや、戦闘時のキャラクタの陣形を作ることが可能なのだ。



変わりばえしない戦闘

味方を守れる「防御」コマンド

戦闘時の命令に、「防御」というコマンドがある。これは、自分を防御するほか、仲間の誰かを守ってあげることもできるもの。このコマンドで、防御力が低い仲間を守りつつ有利に戦闘を進めよう。



コマンド選択後、カーソルを仲間に



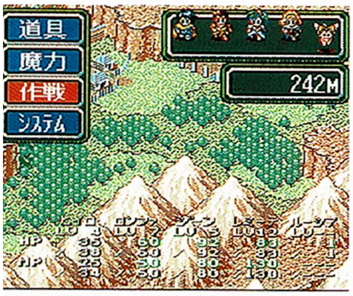
守ってあげる仲間に近づく敵を自動的に攻撃する。頼もしいヤツだぜ！

パターン戦闘を楽にする「記憶」コマンド

序盤の経験値稼ぎなどで、決まった戦闘を繰り返すときは、「記憶」コマンドが便利。このコマンドでは各キャラクタの命令を、３パターン設定できる。しかも戦闘の１ターンごとに、作戦を選択できるので楽に多彩な戦闘が可能だ。



設定はカンタン



３パターンまで設定できる



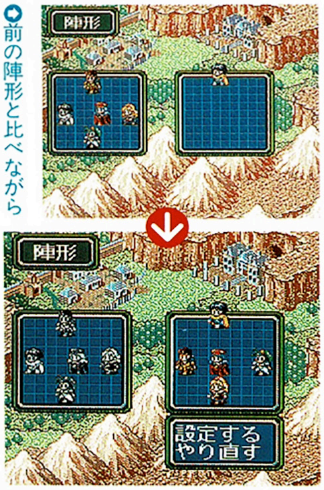
これを戦闘シーンで選ぶと、この作戦通りにパーティが戦うのだ

細かい配置が可能な「陣形」コマンド

この「陣形」コマンドでは、戦闘時のパーティの陣形をあらかじめ設定しておくことができる。陣形は、各キャラクタを縦８×横９マスの方眼のなかでなら、自由自在に位置を設定可能。しかし見栄えだけで陣形を作ると、戦闘時には役にたたなかったりする。必ず効果を考えながら配置していこう。



順番を入れ換える程度の陣形



前の陣形と比べながら

あっという間にできあがり。この陣形は、はたして有効なのだろうか

状況に合わせて配置しよう

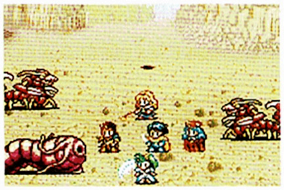
序盤でパーティが小人数の場合あまり効果がない陣形コマンドだが、パーティが４～５人になると戦闘時にかなり有効になる。今回の戦闘は、モンスターが後ろから襲ってきたり、はさみうちにされたりすることがあるのだ。そんな場合に有効な陣形をいくつか考えておくと、すばやく対処できるぞ。

オールラウンド型



弱腰型





状況を読め！

ルビィは飛んでるだけじゃないよ

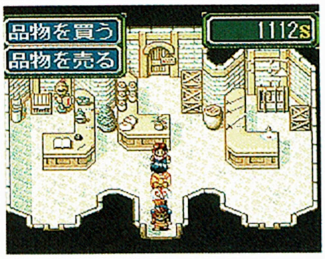
ヒイロの腰巾着といえば、自称・赤竜の子供のルビィ。彼女は、セーブやロードの管理をしてくれたりする便利なキャラクタ。ところが戦闘画面では、パーティの上空をフラフラ飛んでいるだけ…。と思いきや、実は意外な力を持っているのだ。それはヒイロたちがモンスターと戦っているとき、相手のHPが少なくなると、炎を吐いてとどめをさしてくれるんだ。



いつもは可愛いルビィも、ヒイロを守るためガンバルのだ！

アイテムの内容が一目でわかる、便利になったお店

お店でのアイテムや武器・防具の売買は、とても親切。前作のお店に比べると、断然見やすくなっているのが特徴。売られている品物の種類、値段、効果などがいっぺんに表示されるので、欲しい品物のすべての情報がわかるのだ。もちろんアイテムを売るときも内容を確認してから売れるので便利。



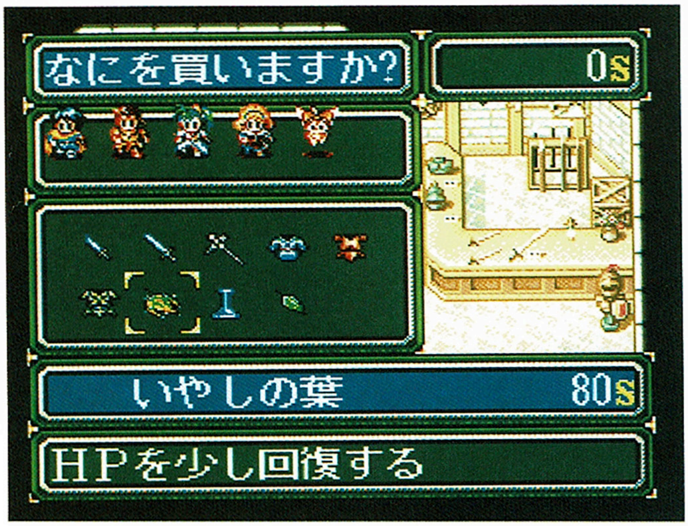
お店の人は親切に迎えてくれる

道具屋　アイテムの効果がわかる

お店でのコマンドは、「品物を買う」と「品物を売る」の2種類。しかし、それぞれ品物の効果などをひとめで確認できるので、間違ったものを売買することが極端に減るだろう。



アイテムの名前と値段しかわからないぞ。困ったな〜



欲しいアイテムの値段、効果などの情報が、ひとめでわかるでしょ？

道具屋で売っているアイテム

いやしの薬



青色のオーラが降りそそぎ、傷ついた体を回復してくれる薬。

毒消し草



毒をもった敵からの攻撃で受けた毒素を抜いてくれる薬草。

ほしくずの光



冒険で減ってしまったマジックポイントを、補充するアイテム。

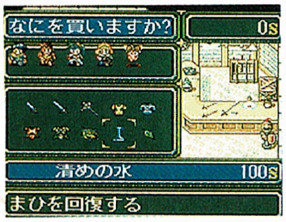
きよめの水



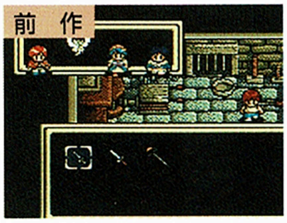
まひ状態で動けないキャラを、動けるように直す聖水。

武器・防具屋　装備できるキャラがわかる

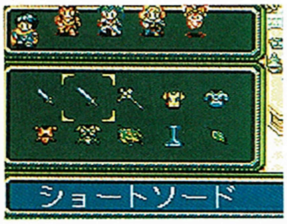
武器・防具屋は、基本的に道具屋と変わらない。しかし値段、効果のほか、それを装備した際のステータス変化を表示する。また品物を買ったとき、その場で装備させてくれるのが前作になかった点。



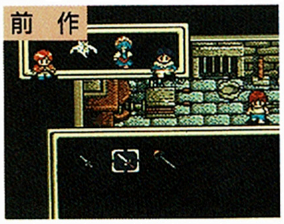
効果が表示されてるね



アイテムの名前が表示



これほしいな〜



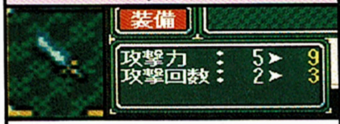
どんな効果があるの？



ふーん。こういうステータス変化になる品物なんだ…

武器・防具屋で売っている品物

ダガー



冒険の最初に手に入る武器で、短剣のようなもの。攻撃力は低い。

ショートソード



とりあえずそこそこの攻撃力がある小剣。お金がたまったら買おう。

冒険者の服



最初に身につけている服より、ちょっぴり防御力が高い。

なめし革のよろい



よろいというだけあって、服よりは頑丈なつくりで防御力も高め。

「カンバン」で、売っているものがわかるぞ

道具屋、武器屋、防具屋は、店のそとにある看板で区別できるのだ。また序盤では、すべての店がひとつになった「雑貨屋」という店が登場するぞ。

武器屋



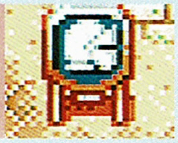
武器屋は、やっぱり剣のマークだよな

道具屋



道具屋は、ツボのようなマークが目印だよ

防具屋



そして、カブトのマークが防具屋です

好きな魔法を任意に強化できる「魔力」システム

前作では、各キャラクタの魔法・技は経験値をかせぎ、レベルアップしたときに覚えるものだった。しかし、今回も技はレベルアップで覚えるものの、魔法は新しいコマンド「魔力」で強化するのだ。

これは、モンスターを倒したときに経験値といっしょにもらえるM（ミラン）という魔力を使い、魔法を強化させるものなのだ。



⬆たくさんM（ミラン）をかせいでおけば、魔法の強化が楽になるぞ

M（ミラン）をかせいで強化する

戦闘の経験値と違い、M（ミラン）は、わりとたまりやすい。

序盤は回復魔法を中心にガンガン強化させていこう。



⬆たまったミランを使う



⬆前作では、レベルアップだけで新しい魔法を覚えることができた



⬆やった。ラッキー♡



⬆各キャラクタにつき、１～２系統の魔法を使うことができる



⬆こんなスゴイ魔法が使えるようになったぞ。カッチョイー

効果・対象もパワーアップ

「魔力」コマンドで覚える各キャラクタの魔法は、一つの系統につき４種類ある。その４種類は、威力と効果、対象範囲が違う。しかし、各キャラクタが最初から使用できるのは、この中の１～２種類。あとは「魔力」コマンドで強化させ続けていると、一定の魔法レベルに達したときに新しい魔法を覚えるのだ。そして、一つの系統の魔法を４種類とも覚えた後は、さらに「魔力」コマンドでその４種類の魔法を強化させることが可能。ちなみに各系統の最高魔法レベルは30。めざせ最高レベル／



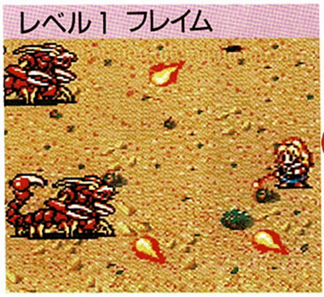
⬆全部の魔法を覚えられるかな



⬆ヒイロの風の力。ブーメランを投げて、敵単体にダメージを与える



⬆ヒイロの風の力。ブーメランで風を起こし、敵を吹っ飛ばす



⬆レミーナの炎撃の力。炎の弾を敵単体に投げつけて、燃やし尽くす



⬆レミーナの炎撃の力。炎の輪が敵を囲み、巨大なダメージを与える

M（ミラン）で強化できる魔法リスト

ヒイロ	疾風の力	ブーメラン	ブーメランを投げて敵単体にダメージ
		エア・ショック	自分の周りに風を起こし、敵を跳ね飛ばす
		？	―
		？	―
ロンファ	祈りの力	いやしの祈り	味方１人のＨＰを回復する
		やすらぎの祈り	味方全員のＨＰを回復する
		？	―
		？	―
	勝負の力	運試しのダイス	出目によってなにかが起こる
		凶告のルーレット	ランダムに決定した目標にダメージ
		？	―
		？	―
レミーナ	炎撃の力	フレイム	火の玉をぶつけて敵単体にダメージ
		ヒートサークル	一定の範囲の敵に炎をぶつけダメージ
		？	―
		？	―
	氷撃の力	アイスニードル	氷の柱を敵単体に突き刺してダメージ
		フリーズランス	一定の範囲の敵に氷を突き刺してダメージ
		？	―
		？	―
ジーン	舞いの力	ニードルステップ	敵単体にダメージと共に麻痺
		チョウの舞い	一定の範囲の敵にダメージと毒を与える
		？	―
		？	―

※表中の「？」マークは、現状で公開されていない魔法を示す。

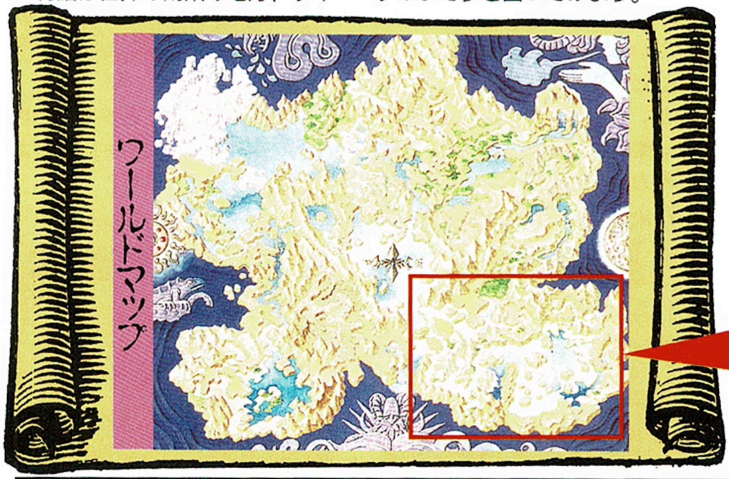
世界案内

序盤の舞台・サイラン砂漠と
マドリア平原の重要ポイントを案内

めまぐるしく展開するサイラン砂漠の名所マップ

『LUNAR ETERNAL BLUE』の世界は、大きく5つの地方に分かれている。

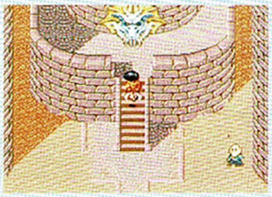
物語は世界の南東の地方、サイラン砂漠からスタートする。ここは、物語の重要なカギを握るイベントでいっぱいだ。注意深くすみずみまで歩き回ってみよう。



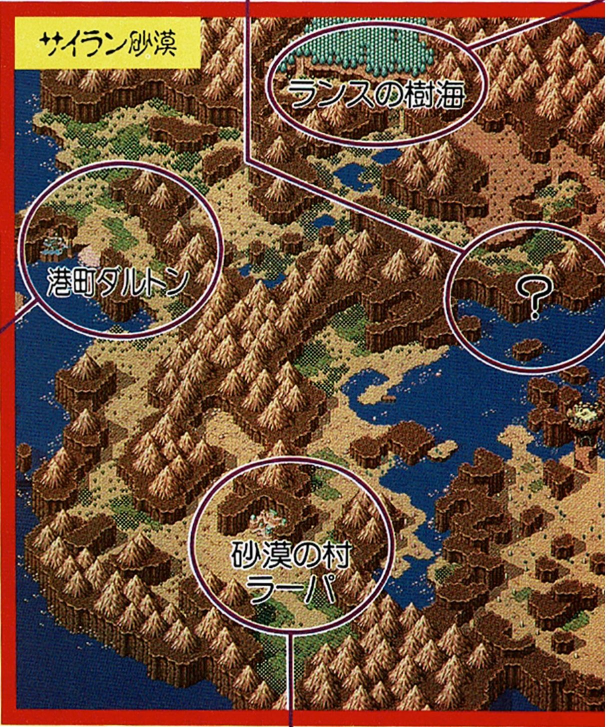
古代の謎が秘められている。「星竜の塔」

広大なサイラン砂漠のどこかにあると言われている、謎多き塔。噂では、塔の中は目も眩まんばかりの財宝だらけらしい。

そして場所を見つけたとしても、中に入る方法がわからないという怪しげな塔なのだ。

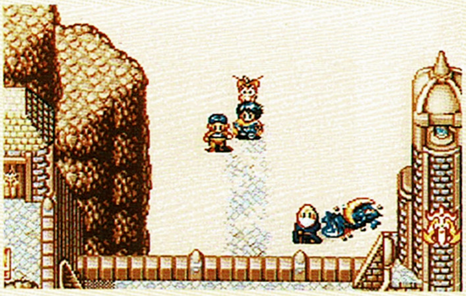


◆竜のレリーフが綺麗



アルテナ信者が集う町「港町ダルトン」

ここは、その名のとおり港町だ。しかし海を渡るための船が出ているわけではない。竜汽船（空飛ぶ乗り物）が発着する港があるのだ。また、この町にはアルテナ神団の熱狂的な信者が多数いる。なんと、町の中で遊んでいる子供でさえもアルテナ神団を尊敬していたりするのだ。また町の中には、女神アルテナを祭っている巨大な神殿がある。



◆町の入口には、無残に壊されたアルテナの像が

ギャンブル好きの村人がいっぱい「砂漠の村ラーパ」

荒れ果てた砂漠の奥地にある村だけに、さすらいの旅人や無法者たちが集まっている村。この村で絶大な支持を得ているもの、それはバクチ。村人のほとんどがバクチ好きで、わりとうらぶれた雰囲気のある村だ。



◆村の人はみんなバクチ好き。話しかけてみてもバクチの話ばかり



◆うらぶれた居酒屋では、3人の男がギャンブルの真っ最中だった



◆村人の話によると、この村にはロンファという名のヒドいバクチ打ちがいるらしい

広大な緑の迷路「ランスの樹海」

巨大な木が立ち並ぶ、まさに緑の迷宮といっても過言ではない。サイラン砂漠から唯一ほかの地方へつながっているらしいのだが、その迷宮は広すぎて普通の旅人には足を踏み入れることすらできない。ある方法を使えば、隠された地下通路を通ることができるという噂だが、近くの村人は何も教えてくれない。



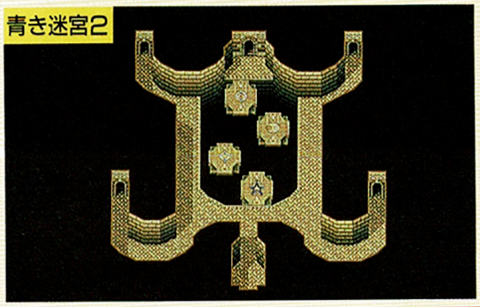
◎広大な樹海の入口には番人のような男が一人



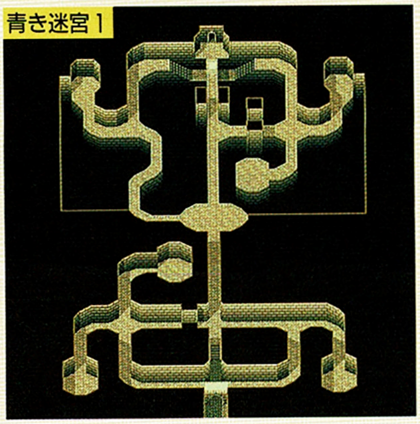
仕掛けられたトラップに注意「青き迷宮」

謎の遺跡「青き塔」の前に立ちふさがるように存在している、「青き迷宮」。ここは「迷宮」という地名が示すように、いくつかのトラップが待ち受けている。上手に謎を解かないと、一生脱出できないかも…？

青き迷宮2



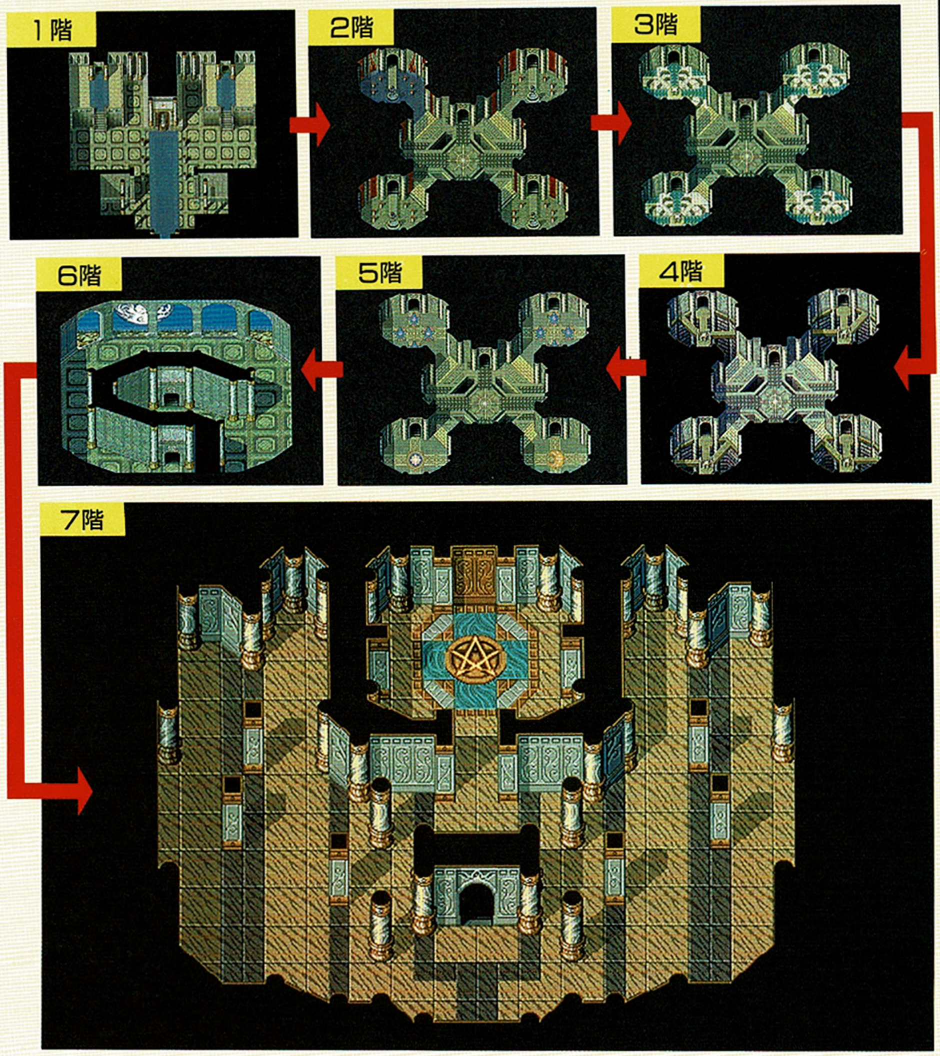
青き迷宮1



最上階にはいったい何が…？「青き塔」

「青き迷宮」を通り抜けることができた者だけが、この「青き塔」にたどり着けるのだ。ここは、様式美に彩られた美しい塔だ。

１階から6階まで変わりばえしない風景が続き、難なく登ることができるが、問題は7階にある。ここに隠し部屋へ続く道があるらしいのだが…。



砂漠の中心「ヒイロの自宅」

サイラン砂漠の中央に位置するヒイロの自宅。自宅には考古学者である、ヒイロの祖父のグエンが住んでいる。ここの裏にはグエンの研究に使用されている高い展望台があり、そこからはちょうど対岸にある謎の遺跡「青き塔」の様子がいつでも見渡せるのだ。



◎ヒイロにとっては、たった一人の肉親だ

新たな出会いが待ち受けるマドリア平原

サイラン砂漠でひと騒動終わると、次の舞台マドリア平原にやってくることになる。ここでは新たなキャラクタとの出会い、そして主要キャラクタの意外な過去が明らかになるのだ。



交易の村ノート

ここは商業が盛んな村で、あらゆる地方からたくさんの商人が訪れている。また、村はガケをはさんで2つに分かれた奇妙な形である。交易の村というだけあって、お店の品ぞろえは豊富。面白い道具が手に入るかも。



⬆そりゃ、まあわかるけどね

カーニバル

マドリア平原のどこかには、年中お祭り騒ぎをやっているカーニバルが存在する。そこは、世にも珍しい見世物や、みんなが楽しめる乗り物でいっぱいだということ。またヒイロたちのパーティの仲間に、深い関係のある人物がそこにいるらしい。

いまいちゲームの本筋とズレているような場所なのでお遊び気分で気長に探そう。



⬆なにやら楽しそうなところだぞ

宿場の村テミス

向かいに奇怪なお化け屋敷があるテミスの村。村の裏手から山地のほうへ抜けられる道がのびているのだが、モンスターが出没するためにそこへ行く門は常に閉じられている。村の向かいにあるお化け屋敷から、お化けがイタズラにきているというウワサも…。



⬆なんか面白い話が聞けるかな



⬆村の向かい側には、不気味な洋館がそびえ立っている。テミスの村人の話によると、お化け屋敷らしいが…

謎の古代遺跡

マドリア平原の中央にある奇妙な形の建造物。ここには入口がない。それらしきものはあるのだが、どんな方法をつかっても入ることができないのだ。

ここには意外な場所から奇想天外な方法でたどり着くことになるのだが、その詳細はまだヒ・ミ・ツ。しかも、ここでは神話的なイベントに遭遇する…!?



⬆それにしても、異様な形だ。中はどうなってるんだろう?

LUNAR ETERNAL BLUE 耳より情報

待ちに待った『LUNAR ETERNAL BLUE』がついに発売される！　当初10月発売予定だったのが、なぜこんなに遅れたかというと、実はパッケージ内容の充実を図っていたためなのだ。

気になるパッケージ内容だけど、今回はなんと2枚組のジャケット。その中に説明書、世界マップ（裏は魔法リスト）、CD－ROMとシングルCD（初回特典）というかなり豪華なものになっているぞ。



⬆初回限定のシングルCDには、ゲーム未収録のボーカル曲が入っているぞ

ポスタープレゼント

そしてサターンFAN読者に贈るビッグプレゼント！　なんとキャラクタデザインの窪岡俊之氏の直筆サイン入り特大ポスターを3名に。

●欲しい人は官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて下記の宛て先まで応募して下さい。なお発表はサターンFAN3月号の「読者プレゼントコーナー」で。



⬆窪岡先生のサインだけでも超貴重

※耳寄り情報、ポスタープレゼントは当時のもので、プレゼント応募は終了しています。

センター攻略特集



LUNAR ETERNAL BLUE
ルナ エターナルブルー

いよいよ発売となったMEGA-CD「最後」の大作RPGを徹底攻略。今月号では、物語の前半を解説する。ストーリーについても重要なところでは触れているが、主にマップを中心にすえている。とてつもなく広い『LUNAR』の世界で取るべき道を見失ってしまったときにはこのページを開いてほしい。

MEGA-CD				
CD	発売予定日	発売中	ジャンル	RPG
	メーカー名	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
	予定価格	9800円（税別）	その他の機能	――
	容　量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

序章　攻略の前に
迷える者を救う導きの書

長い開発期間を経て発売された『LUNAR〜』。首を長くして待っていた人は、もうプレイしていることと思う。中には、「どうもダンジョンが苦手で…」と敬遠している人もいるかもしれない。そんな人に捧げるのがこの攻略特集。物語の始まるヒイロの家から、中盤のアザドの街、アザドの塔まで順を追って紹介していこう。

マップを中心に

RPGをプレイする際に一番の問題はやはりダンジョンではなかろうか。そこで、この特集ではマップを中心に取り上げている。もちろんマップ以外の情報や敵モンスター、ボスについても掲載。そのページを見れば必要なことが分かるようになっている。

広いフィールドを迷わず歩くのは至難の業。そんなときは地図を見て

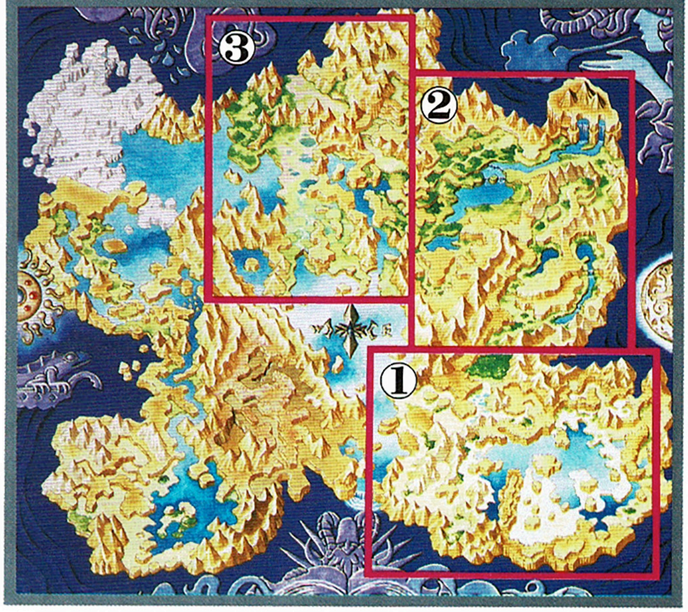


各地方ごとに、モンスターなど役立つデータもあわせて紹介する



今回取り上げる地方

①サイラン砂漠　②マドリア平原
③東カタリナ



『サターン FAN』1995 年 2 月号掲載

第1章　新たな旅立ち

サイラン砂漠地方

旅立ちの地、サイラン砂漠地方は、周辺にラーパ、ダルトンといった街こそあれ、中心部には人の気配がほとんど感じられない、辺境の地である。北のマドリア平原地方との行き来は、深いランスの樹海を越えなければならない。そんな砂漠にとりわけ目立つのが古代の遺跡の数々。サイラン砂漠は、竜の遺跡・青き塔・星竜の塔といった、何のために建てられたのかわからない謎の建物が点在するロマンの土地でもあるのだ。そんな遺跡の謎を解きあかそうと研究を重ねる考古学者の1人が、ヒイロのおじいさん・グェンである。

オープニングに登場するのは竜の遺跡と呼ばれる塔だ。ここは一度脱出してしまうと、もう入ることはできない。次にヒイロが訪れるのが青き塔で、ここではルーシアとの劇的な出会いが待っている。そして星竜の塔は、行くには行けるが、けっして中に入ることができない奇妙な塔なのだ。



砂漠のはずれ、湖のほとりにポツンと建っているのがヒイロとルビィ、そしてグェンの住んでいる家だ



竜の遺跡の出入口は、転がってきた大きな岩でふさがれている。もう2度と入れないのだろうか

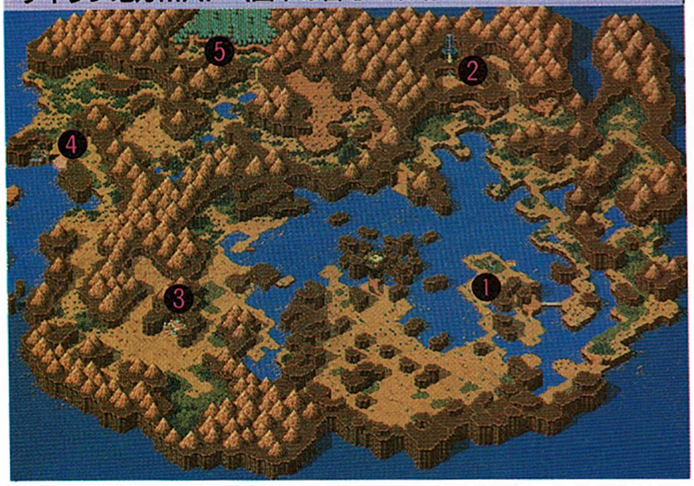


お宝がたくさん眠っているといわれる星竜の塔。この塔に行くことはできるが入ることはできず、今の段階では何の意味があるのかも不明

攻略フローチャート

- POINT 1 ヒイロの家
- POINT 2 青き迷宮・青き塔
- POINT 3-1 ラーパ
- POINT 3-2 ラーパの抜け道
- POINT 4-1 ダルトン
- POINT 4-2 竜汽船バルガン
- POINT 5-1 ランスの樹海
- POINT 5-2 キャラバン

サイラン地方MAP（図中の番号は攻略フローチャートと一致）



出現モンスター

	ドルフィンフェイス		レベル	1	素早さ	5	経験値	2
	HP	5	攻撃力	7	攻撃回数	1	ミラン	2
	MP	0	防御力	0	移動距離	12	シルバー	6
	デザートアイ		レベル	2	素早さ	6	経験値	4
	HP	9	攻撃力	8	攻撃回数	1	ミラン	4
	MP	0	防御力	4	移動距離	12	シルバー	9
	スコーピオン		レベル	3	素早さ	14	経験値	15
	HP	19	攻撃力	15	攻撃回数	1	ミラン	10
	MP	6	防御力	5	移動距離	8	シルバー	30
	ヘルウォーム		レベル	3	素早さ	21	経験値	11
	HP	20	攻撃力	22	攻撃回数	1	ミラン	12
	MP	0	防御力	4	移動距離	4	シルバー	25



POINT 1

ヒイロの家

到達レベル　1

サイラン砂漠のほぼ中央に位置する小屋がヒイロの家だ。家の外にはアルテナの女神像があるので、HPとMPはここで回復しよう。中には地下室と中2階、屋上があって、屋上からは北の方角にある青き塔を遠望する。この家にはヒイロとルビィのほかにグェンじいさんが住んでいる。しばらくのあいだは、このグェンと旅をすることになる。

宝箱の中身

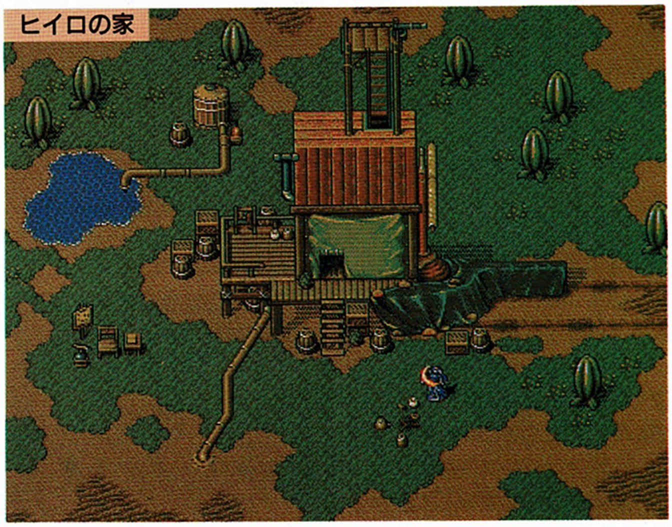
・ハンターナイフ



地下の書庫にはグェンの宝箱が



屋上からは青き塔がよく見える



※攻略ポイント名の前に描いてある家の絵は、そこが街などの敵が出現しない場所であることを表しています。
また、洞くつの入口の絵は、そこがダンジョン・塔などの敵が出現する場所であることを表しています。

POINT 2

青き迷宮・青き塔

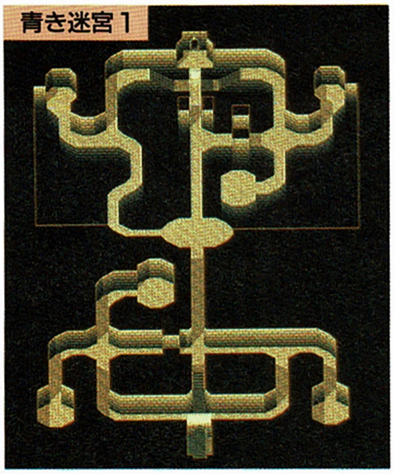
到達レベル	2
推奨魔法レベル	
ヒイロ	疾風の力 3

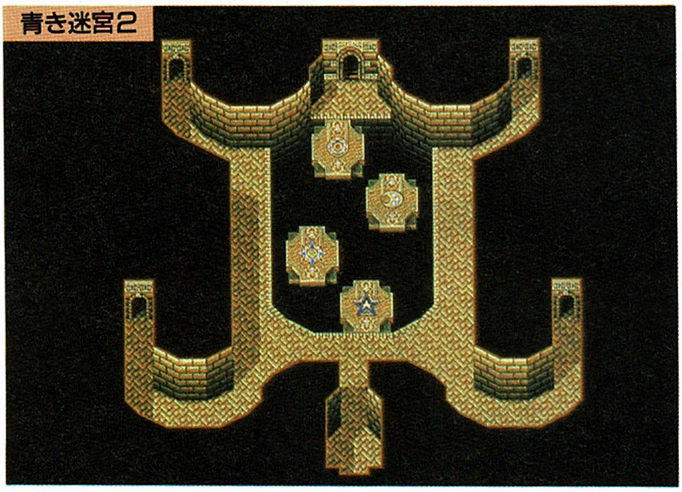
ヒイロの家から北に歩いていったところにある不思議な塔。この塔には、天空にかがやく青き星と、このルナの世界の成り立ちの秘密が隠されているという。

建物の中は大きく分けて、青き迷宮、前庭、青き塔の3ブロックで構成されていて、そのうちモンスターが出てくるのは迷宮と塔だけ。途中の前庭にあるアルテナ像で回復ができるので、攻略は比較的簡単だ。ヒイロとグエンの2人でガンガン攻撃して、戦いが終わってから回復しよう。

青き迷宮

最初のダンジョンだけあって、そんなに複雑ではない。扉を開くスイッチと、床を動かすスイッチを押せば無事に通り抜けられるだろう。





出現モンスター							
スライム		レベル	1	素早さ	9	経験値	6
HP	9	攻撃力	9	攻撃回数	1	ミラン	4
MP	0	防御力	4	移動距離	6	シルバー	7
トライクルス		レベル	3	素早さ	6	経験値	8
HP	21	攻撃力	11	攻撃回数	1	ミラン	3
MP	0	防御力	6	移動距離	16	シルバー	20
ブレインハンド		レベル	8	素早さ	9	経験値	8
HP	12	攻撃力	10	攻撃回数	1	ミラン	6
MP	0	防御力	3	移動距離	16	シルバー	15
ホムンクルス		レベル	1	素早さ	15	経験値	3
HP	7	攻撃力	7	攻撃回数	1	ミラン	1
MP	0	防御力	1	移動距離	6	シルバー	4
クリスタルナイト		レベル	3	素早さ	13	経験値	14
HP	19	攻撃力	15	攻撃回数	1	ミラン	2
MP	16	防御力	6	移動距離	20	シルバー	5

青き塔

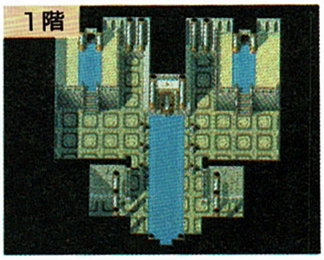
地上7階建ての塔で、中はちょっとした迷路になっている。とはいっても、とにかく上のほうに進めばだれでも最上階に到着できるはず。途中にいくつか宝箱が置いてあるのが見えるが、帰りも同じ道を通るので、その時に回収するのも手だ。

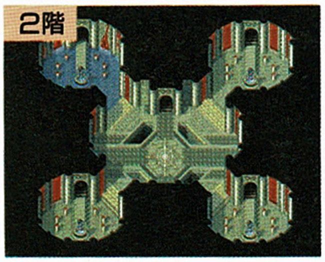
この青き塔には、青き迷宮には出てこなかったクリスタルナイトという敵が出現する。これが遠距離から当たる特殊攻撃を使ううえ、攻撃力も高いやっかいな敵なのだ。

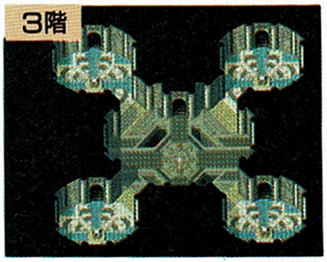
青き迷宮に出現した敵の中で、スライムとブレインハンドは、塔でも攻撃力やHPなどは変わらない。だが、もらえるミランとシルバーが減っているのだ。少し損した気分。

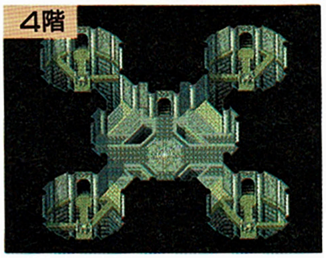
宝箱の中身

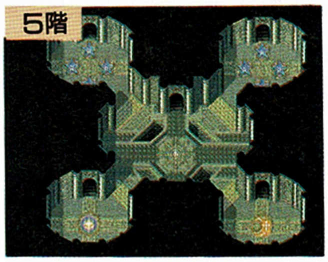
- いやしの葉
- 56S
- いやしの葉
- 337S
- いやしの葉

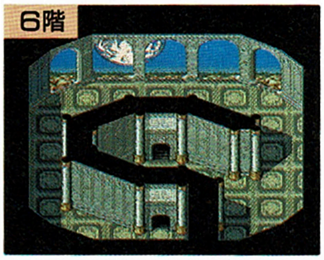


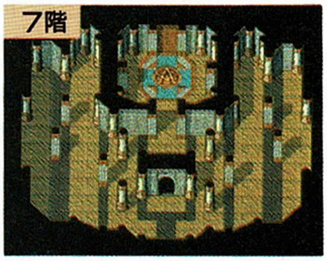












BOSS

ガーディアン		レベル	7	素早さ	19	経験値	500
HP	218	攻撃力	28	攻撃回数	1	ミラン	200
MP	0	防御力	8	移動距離	8	シルバー	600



初めて対峙するボスは、青き迷宮に鎮座していた塔の守護者、ガーディアン。見た目の通り、力技で攻めるタイプのキャラクタである。魔法は使えないが、手に持った鉄球を振り回す「破壊の一撃」という特殊攻撃で攻めてくる。ヒイロはルーシアを防御しつつ飛翔剣で攻撃、グエンはひたすら回復に専念すれば大丈夫だ。

POINT 3-1	ラーパ
POINT 3-2	ラーパの抜け道

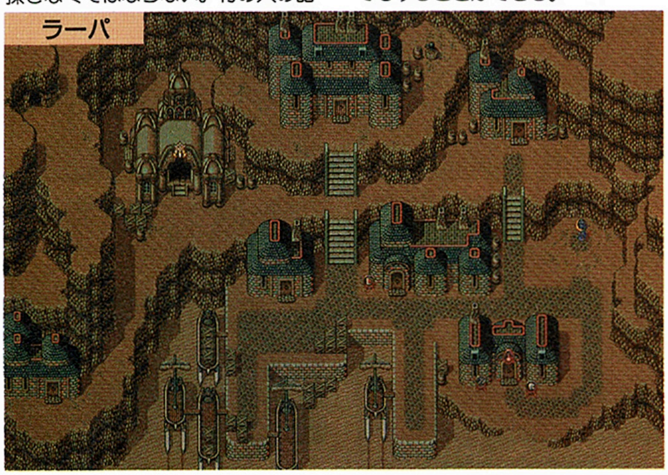
到達レベル	5	
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 3	
ロンファ	祈りの力 8	勝負の力 7

蜃気楼にかすむラーパは、バクチ打ちが集まるふきだまりのような砂漠の村。ここではルーシアにかけられた呪いを解ける神官、ロンファを探さなくてはならない。村の人の話では、ロンファは大変な酒飲みで、酒場に入り浸っているようである。

ヒイロが初めて訪れる村なので、武器、防具をいいものに取り替えておこう。消耗したいやしの葉を買い足しておくのもよい。回復は村の入口のアルテナ像のほかに、アルテナ神団に100Sを寄付することで、神殿でもすることができる。

宝箱の中身(ラーパ)

・ほしくずの光



買い物リスト

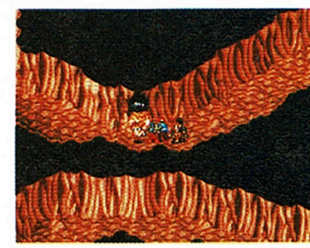
	品物	値段(S)	効果・使い方
雑貨屋	ダガー	100	攻撃力＋4、攻撃回数＋1
	ショートソード	400	攻撃力＋26
	冒険者の服	200	防御力＋3、運のよさ＋5
	なめし革の鎧	400	防御力＋5
	バンダナ	80	防御力＋1
	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	毒消し草	50	毒を解除

出現モンスター

	エスカルゴ		レベル	1	素早さ	7	経験値	11
	HP	18	攻撃力	21	攻撃回数	1	ミラン	8
	MP	0	防御力	4	移動距離	8	シルバー	15
	ケイブラット		レベル	1	素早さ	24	経験値	30
	HP	28	攻撃力	24	攻撃回数	1	ミラン	35
	MP	0	防御力	2	移動距離	11	シルバー	10

ラーパの抜け道

アルテナの神殿に忍び込むために通過する抜け道。分岐らしい分岐はないので、まっすぐ進めばよい。ここには2種類のモンスターが棲息している。どちらも見かけよりも攻撃力が高いので、HPはいつも満タンの状態で歩くようにしたい。



⬆分岐もないシンプルな通路だ

POINT 4-1	ダルトン
POINT 4-2	竜汽船バルガン

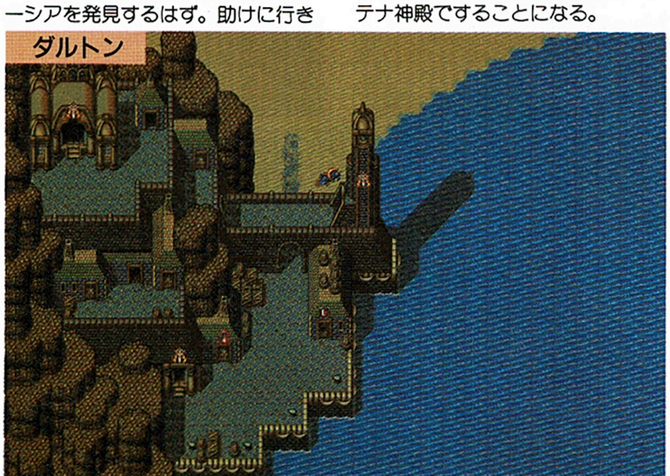
到達レベル	6	
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 3	
ロンファ	祈りの力 8	勝負の力 7

ルーシアを追ってやって来たダルトンは、竜汽船バルガンの基地でもある港街だ。街に入るとすぐにバルガンの甲板でレオに捕らえられるルーシアを発見するはず。助けに行きたいのはやまやまだが、ぐっとこらえて、街でバルガンについての情報を収集してからにしよう。

この街はアルテナ神団の勢力が強いようで、街のいい位置に大きな神殿を構えている。そのくせ、街の入口のアルテナ像は破壊されているので、回復は100Sの寄付が必要なアルテナ神殿ですることになる。

宝箱の中身(ダルトン)

・天使の指輪

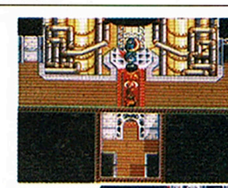


買い物リスト

	品物	値段(S)	効果・使い方
雑貨屋	ダガー	100	攻撃力＋4、攻撃回数＋1
	ショートソード	400	攻撃力＋26
	メイス	600	攻撃力＋42
	冒険者の服	200	防御力＋3、運のよさ＋5
	なめし革の鎧	400	防御力＋5
	うろこの鎧	600	防御力＋7
	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	毒消し草	50	毒を解除

竜汽船バルガンの内部

ルーシアを助けるため、ヒイロとロンファはバルガンに潜入する。ここではレオの部下とおぼしき兵隊が通路の辻々に立っていて、その兵士に接近すると戦闘に突入。1人をのぞいたすべての兵士と戦わないと、船底にある牢屋にたどりつけないが、一度倒すとその兵士はいなくなる。

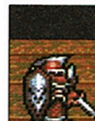


⬆入ってすぐのところにアルテナ像



⬆敵の姿が見えるが、避けては通れない

出現モンスター

	ポーン		レベル	8	素早さ	16	経験値	200
	HP	91	攻撃力	39	攻撃回数	1	ミラン	52
	MP	0	防御力	9	移動距離	10	シルバー	75

POINT 5-1 **ランスの樹海**
POINT 5-2 **キャラバン**

到達レベル		8
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 8	
ロンファ	祈りの力 8	勝負の力 7

マドリア平原に抜ける森林地帯。入口に立っている木こりに話しかけると、通路が見えるようになる。途中の広場には劇団がキャンプを張っていて、ジーンとの出会いがある。

宝箱の中身(ランスの樹海)

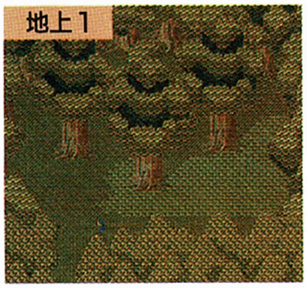
- ほしくずの光
- いやしの葉
- 13S
- 99S
- うろこの鎧
- いやしの葉
- 439S
- 毒消し草
- 281S
- 353S
- いやしの葉
- 清めの水
- 148S
- いやしの葉
- いやしの葉
- ロングソード
- いやしの葉
- 238S
- 黒鉄の鎧

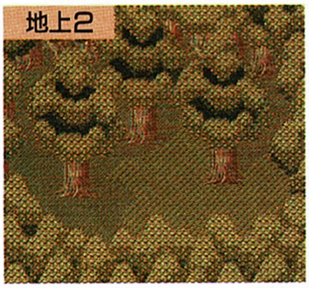
BOSS

プランタリウム		レベル	16	素早さ	17	経験値	6000
HP	1220	攻撃力	38	攻撃回数	1	ミラン	1200
MP	0	防御力	14	移動距離	16	シルバー	1740



ボスは森の地下に根を伸ばし、劇団員をさらったモンスター。最初は植物のコブのような形だが、しばらくすると女性のような姿に変身する。魔法の力はないが、変身前には自分の近くに細かい木の実をまき散らす「奇妙な実」を、変身後には天井から針を降らせる「狂気の振動」という特殊攻撃を使う。体が光ったら要注意だ。





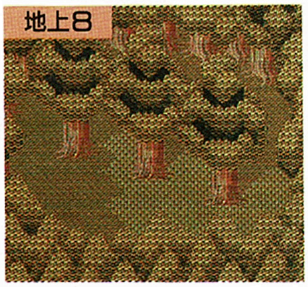


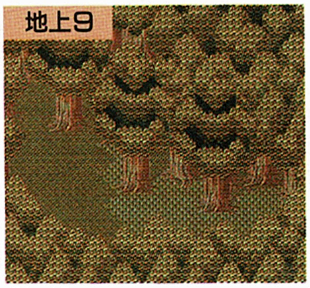






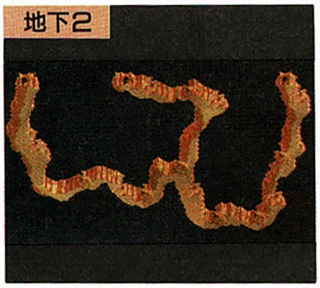






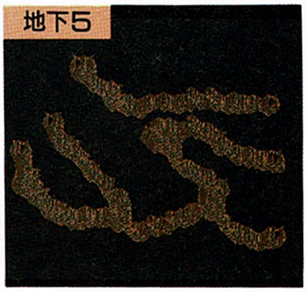
























出現モンスター

ゴブリン		レベル	3	素早さ	17	経験値	31
HP	21	攻撃力	19	攻撃回数	1	ミラン	42
MP	0	防御力	9	移動距離	7	シルバー	48
サスカッチ		レベル	3	素早さ	17	経験値	60
HP	30	攻撃力	25	攻撃回数	1	ミラン	31
MP	0	防御力	7	移動距離	7	シルバー	36
ハミングバード		レベル	2	素早さ	17	経験値	52
HP	34	攻撃力	22	攻撃回数	1	ミラン	70
MP	48	防御力	7	移動距離	18	シルバー	26
ゴブリンキング		レベル	5	素早さ	16	経験値	48
HP	53	攻撃力	22	攻撃回数	1	ミラン	69
MP	64	防御力	6	移動距離	6	シルバー	132

第２章　仲間と共に

マドリア平原地方

森と泉に囲まれたマドリア平原地方にはテミス・ノート・ルサンといった街が点在している。平原地方といいながらも、各都市をつなぐ道は峠を越えなければならないのが特徴だ。そんなわけで、街は交通の要所になっている場合が多い。

この地方の中央部にはこれまた謎の古代遺跡がある。近寄ってもどこにも入口はないのだが、最上階にある転送の魔法陣から内部に入ることができるのだ。一行はそこで意外な人物に遭遇する。



マドリア平原MAP（図中の番号は攻略フローチャートと一致）

攻略フローチャート

- （ランスの樹海から）
- POINT 6 山賊のアジト跡
- POINT 7 テミス
- POINT 8 幽霊屋敷
- POINT 9 テミスの山道(上り)
- POINT 10 テミスの山道(下り)
- POINT 11 ノート東
- POINT 12 カーニバル
- POINT 13 古代遺跡
- POINT 14 ノート西
- （ルサンへ）

出現モンスター

サスカッチ		レベル	3	素早さ	17	経験値	60
HP	30	攻撃力	25	攻撃回数	1	ミラン	16
MP	0	防御力	7	移動距離	7	シルバー	4
ハニーデビル		レベル	10	素早さ	28	経験値	45
HP	61	攻撃力	38	攻撃回数	1	ミラン	24
MP	0	防御力	12	移動距離	5	シルバー	42
ビートル		レベル	11	素早さ	39	経験値	60
HP	40	攻撃力	36	攻撃回数	1	ミラン	58
MP	0	防御力	12	移動距離	8	シルバー	50

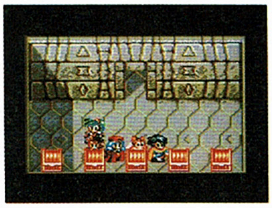
POINT 6 山賊のアジト跡

到達レベル　11

話の筋とは無関係だが、テミスの村の付近に、山賊のアジトの跡がある。ここには5つの宝箱が置いてあるだけだが、その中身はかなり魅力的。まずは探してみよう。

宝箱の中身

- リフレッシュリング
- 1003S
- ほしくずの光
- 1003S
- いやしの木の実


箱が並んでいるだけ

魔法少女？

村人のうわさでは、いま村にヘンな少女が来ているらしい。実際にその少女と話してみると、魔法ギルドの会員試験を受けないかと勧められる。会員試験についてはあっさり引き下がるのだが、北の山道を越えるには、村を出て東にある幽霊屋敷に来いと彼女はいうのだった。



フードをかぶって顔を隠しているのかな



幽霊屋敷に誘うなんて、ウラがありそう

POINT 7 テミス

到達レベル　11

そびえる山を背後にしたテミスは、旅の中継点となる宿場として発展した村だ。村には本来2つの入口があって、ヒイロたちは北の山道を通らなければならないのだが、現在その道は怪物が出没するために入口の門を封鎖しているとのことである。

この村には武器屋と防具屋、雑貨屋の3つの店があるので、それぞれをまわって必要なものを入手しよう。



買い物リスト

	品物	値段(S)	効果・使い方
武器屋	ダガー	100	攻撃力＋4、攻撃回数＋1
	ショートソード	400	攻撃力＋26
	ロングソード	900	攻撃力＋38
	メイス	600	攻撃力＋42
	踊り子の扇子	800	攻撃力＋17、攻撃回数＋1
	水流の杖	2000	攻撃力＋14、精神力＋10、内蔵魔法アイスニードル
	ショートガン	1400	攻撃力＋50
防具屋	なめし革の鎧	400	防御力＋5
	うろこの鎧	600	防御力＋7
	黒鉄の鎧	900	防御力＋10
	踊り子の服	800	防御力＋8
	知恵のローブ	1000	防御力＋9、精神力＋3
道具屋	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	毒消し草	50	毒を解除

POINT 8 幽霊屋敷

到達レベル			11
推奨魔法レベル			
ヒイロ	疾風の力 9		
ロンファ	祈りの力 8	勝負の力 7	
ジーン	舞いの力 9		

くだんの魔法少女レミーナの誘いに応じたヒイロたちは幽霊屋敷に向かうことになる。ここで結果的に彼女に魔法の能力を試されることになる。というのも、この屋敷のモンスターは、魔法を使わなければ倒せないのだ。どの魔法が有効なのかは、部屋のドアの前に立ったときに聞こえるセリフをヒントに考えれば大丈夫。一度魔法をかけたら、あとは打撃でも魔法でもダメージを与えることができる。すべての敵を倒してレミーナのお眼鏡にかなうようだったら、ここで彼女が仲間に加わってパーティは最大人数の5人になる。



名前からして眠そうなネムリンには、ロンファの眠りの呪法を使え


魔法が効いてないときに攻撃すると、攻撃が跳ね返るので注意

出現モンスター

	クルクルピエロ	レベル	8	素早さ	21	経験値	95
	HP	51	攻撃力	21	攻撃回数	1	ミラン	45
	MP	0	防御力	1	移動距離	13	シルバー	50
	ネムリン	レベル	8	素早さ	25	経験値	95
	HP	24	攻撃力	26	攻撃回数	1	ミラン	58
	MP	0	防御力	15	移動距離	16	シルバー	50
	ロックン	レベル	11	素早さ	9	経験値	100
	HP	35	攻撃力	36	攻撃回数	1	ミラン	150
	MP	0	防御力	16	移動距離	12	シルバー	10

BOSS

マジカルバスターマシン		レベル	20	素早さ	25	経験値	4096
HP	900	攻撃力	31	攻撃回数	1	ミラン	1280
MP	0	防御力	10	移動距離	20	シルバー	522



どことなく大阪名物食い倒れ人形に似ているヘンなボス。レミーナが操っているらしい。攻撃方法は打撃中心で、太鼓をたたいたり、体当たりしたりといったパターンで攻めてくる。特殊攻撃は「うとうと砲」で、これはその名のとおり、眠ってしまうもの。眠らされたら、ロンファのきよめの法術で覚ますことができる。

POINT 9 テミスの山道(上り)

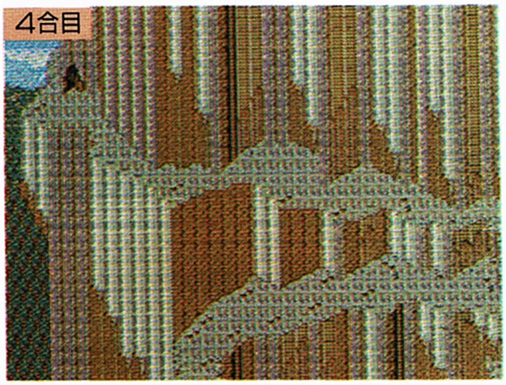
到達レベル			11
推奨魔法レベル			
ヒイロ	疾風の力 9		
ロンファ	祈りの力 10	勝負の力 7	
ジーン	舞いの力 9		
レミーナ	炎撃の力 10	氷撃の力 10	

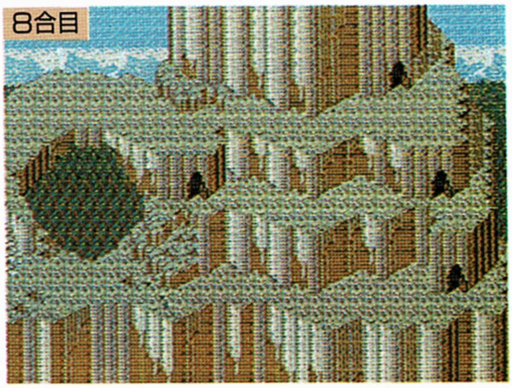
幽霊屋敷の裏手から続く山の道を越える。この道は幽霊屋敷のイベントの直後に来るので、必要なものがあればいったんテミスに戻ろう。

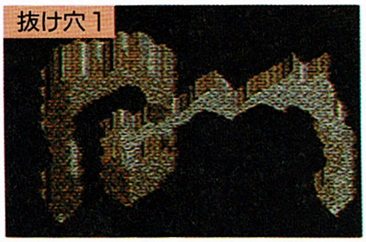
道は山の表面と、それをつなぐ地下の抜け穴で構成される。かなり広いので、現在位置を把握しておかないと迷子になってしまいそうだ。

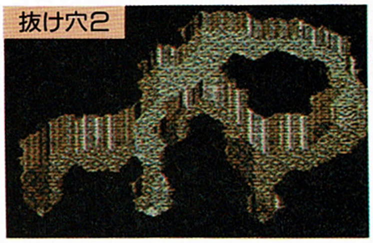
このへんになると出現モンスターの攻撃も多彩になってくる。パーティの後列ばかりを狙ってくる敵などもいるので、一度陣形を整えておくとよい。とくに、仲間になったばかりのレミーナのHPは同じレベルの他のキャラクタに比べて低いので、みんなで囲むように配置しよう。

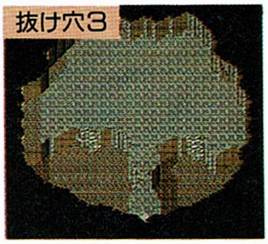
山道を登りつめていくと頂上には吊り橋がかかっている。ここでいきなり拳銃をぶっぱなすあぶない謎の敵に行く手を阻まれる。





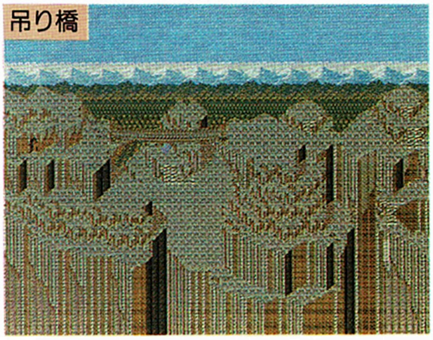






出現モンスター

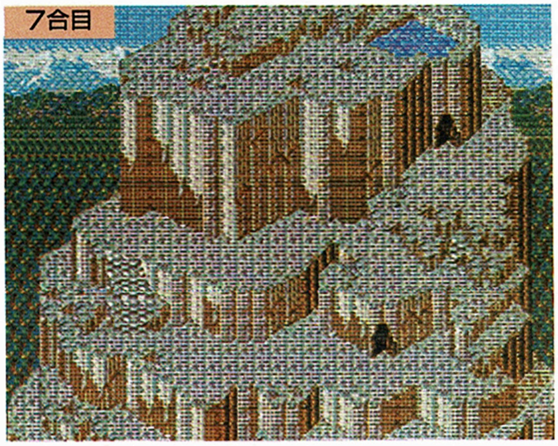
	ワイバーン	レベル	11	素早さ	26	経験値	100
	HP	36	攻撃力	34	攻撃回数	1	ミラン	81
	MP	10	防御力	13	移動距離	18	シルバー	86
	ハーピー	レベル	10	素早さ	25	経験値	80
	HP	57	攻撃力	32	攻撃回数	1	ミラン	63
	MP	9	防御力	4	移動距離	8	シルバー	66
	ファティスネーク	レベル	13	素早さ	24	経験値	60
	HP	58	攻撃力	40	攻撃回数	1	ミラン	67
	MP	12	防御力	0	移動距離	8	シルバー	42

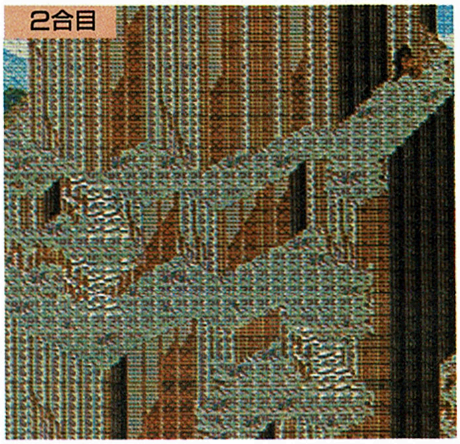


POINT 10
テミスの山道(下り)

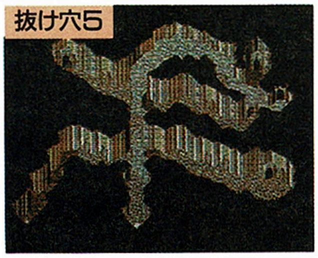
到達レベル	12	
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 9	
ロンファ	祈りの力 10	勝負の力 7
ジーン	舞いの力 10	
レミーナ	炎撃の力 11	氷撃の力 10

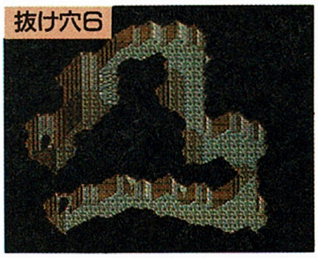
吊り橋にいるボスを倒して山道を下る。途中に出現するモンスターは登るときと同じだ。この山のモンスター3種類の中では一番強そうに見える（と思う）ワイバーンは、意外にHPが低いが、防御力が高いので、魔法を使って倒すのが効果的。レミーナの初期装備の水流の杖は、氷撃魔法のアイスニードルを内蔵しているので、これを使わない手はない。もちろんMPは消費しない。





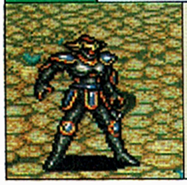






BOSS

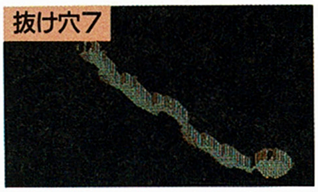
ジーク・ザ・ライズン		レベル	16	素早さ	26	経験値	10248
HP	1024	攻撃力	39	攻撃回数	2	ミラン	4096
MP	0	防御力	12	移動距離	18	シルバー	2448



拳銃と剣を使う謎の人物。現れるとすぐに拳銃を撃ちまくる。この拳銃の攻撃は、複数の味方をマヒさせる効果を持つ。剣での攻撃が強力なうえに、光る手裏剣のようなものを投げて、広範囲にダメージを与える「十字風神剣」という特殊攻撃もある。

宝箱の中身(上り・下り)

・毒消し草	・いやしの葉
・いやしの葉	・フレアドレス
・291 S	・いやしの葉
・ほしくずの光	・657 S

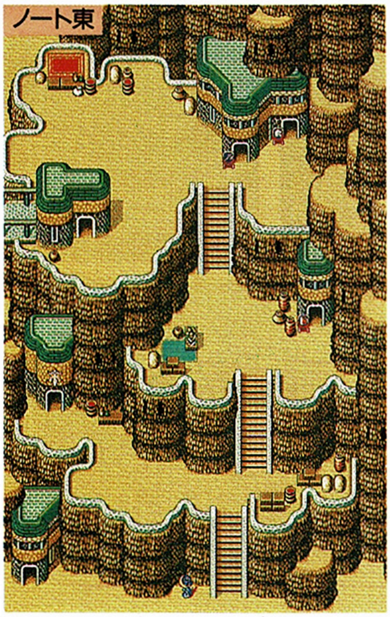


POINT 11
ノート東

到達レベル	12

宝箱の中身

・ほしくずの光



テミスの山を下り、西のほうに道なりに進んでいくと、ノートが見えてくる。この街の特徴は、街全体が深い谷をはさんで東側と西側に分かれていることだ。両者を結んでいるのは、谷にかかった吊り橋で、橋を渡らないかぎり行き来することはできない。

また、ノートはマドリア平原地方と東カタリナ地方の境に位置しているせいか、貿易都市としての性格を持っていて、各地から行商に訪れる人が後を絶たない。行商人たちは露店を出しているので、話しかけてみよう。いろんな地方を旅している行商人の情報は、必ずや冒険の役に立つことだろう（インチキ商売をしている人もいるけど）。

渡れない橋

吊り橋を渡ろうとすると、あのレオがまたもや追ってくる。兵士に通せんぼされて橋を渡れないので、一行はマドリア平原の北のはずれで開催されているカーニバルに行ってみることになる。



⊙結構しつこいレオに妨害される

買い物リスト

	品物	値段(S)	効果・使い方
武器屋	ロングソード	900	攻撃力＋38
	グレートソード	1800	攻撃力＋50、防御力＋2
	黒鉄の扇子	1500	攻撃力＋28、攻撃回数＋1
	水流の杖	2000	攻撃力＋14、精神力＋10、内蔵魔法アイスニードル
	ショートガン	1400	攻撃力＋50
防具屋	黒鉄の鎧	900	防御力＋10
	鋼鉄の鎧	1400	防御力＋13
	フレアドレス	1500	防御力＋10、攻撃力＋2、眠りを防ぐ
	カイトシールド	800	防御力＋2
	鎖兜	500	防御力＋2
道具屋	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	毒消し草	50	毒を解除

POINT 12

カーニバル

到達レベル	12

ランスの樹海で出会った旅芸人たちがいるテント村。キャラバンの出し物のほかに、いろいろ催しが行われている。ノートの西側に抜けるため、ジーンの育ての親であるギバンと相談して、魔法の矢に乗せてもらうことになったが、ここでもレオに妨害される。矢はとんでもない方向に飛んでいってしまうのだ。



お店もやっぱりお祭り気分でいっぱい



ランスの樹海で見覚えのある魔法の矢が

買い物リスト

	品物	価(S)	効果・使い方
ショップ	グレートソード	1800	攻撃力+50、防御力+2
	サイドアーム	2000	攻撃力+60、素早さ+10、追加効果マヒ
	ショートガン	1400	攻撃力+50
	鋼鉄の鎧	1400	防御力+13
	フレアドレス	1500	防御力+10、攻撃力+2、眠りを防ぐ
	カイトシールド	800	防御力+2
バニーガール	ディスペルドリンク	400	魔法効果を打ち消す
	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	毒消し草	50	毒を解除

POINT 13

古代遺跡

到達レベル		12	
推奨魔法レベル			
ヒイロ	疾風の力　9		
ロンファ	祈りの力 11	勝負の力 7	
ジーン	舞いの力　10		
レミーナ	炎撃の力 11	氷撃の力 11	

魔法の矢は、テミスからノートに向かう途中に見えた塔の頂点近くに墜落した。この古代の遺跡には入口がないので、屋上の魔法陣を利用して中に入ることになる。中の構造自体はそんなに複雑ではないが、エレベータや転送装置を使ったしかけがわかりづらいかも。「行きたい方になかなか進めないなあ」というときは、遠回りをしたり、一度来た道をすぐに戻ってみることだ。

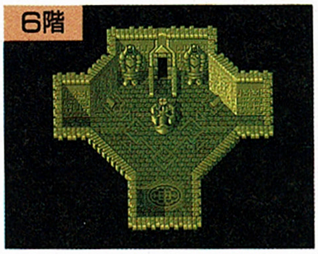
初めての敵がだんだん強くなるのは当たり前。だが、かつてラーバの抜け道にもいたケイブラットをあなどってはいけない。この塔でのケイブラットは集団で出現して、味方の1人に一斉攻撃をしかけてくるのだ。

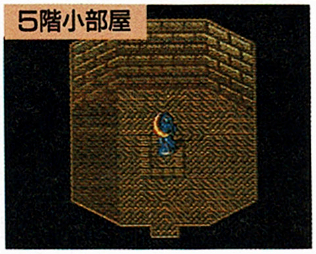
宝箱の中身

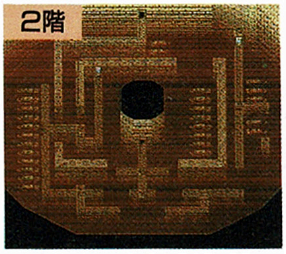
- ほしくずの光
- ショートガン
- 1820 S
- いやしの葉
- いやしの葉
- 2006 S
- 2006 S
- 黒鉄の盾
- 941 S
- 斬鉄丸
- 鎖兜

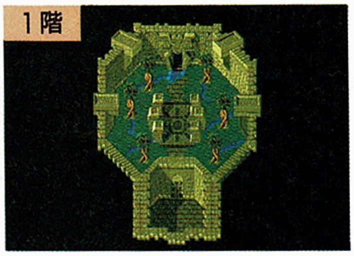
出現モンスター

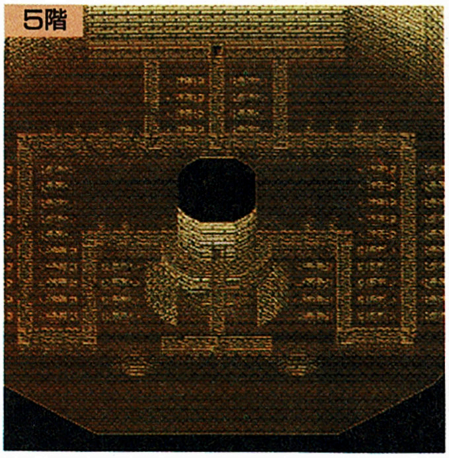
ケイブラット		レベル	11	素早さ	34	経験値	100
HP	35	攻撃力	39	攻撃回数	1	ミラン	114
MP	0	防御力	3	移動距離	13	シルバー	80
スタークラッシャー		レベル	15	素早さ	29	経験値	264
HP	90	攻撃力	43	攻撃回数	1	ミラン	140
MP	0	防御力	21	移動距離	12	シルバー	250
ペルソナ		レベル	16	素早さ	36	経験値	152
HP	100	攻撃力	43	攻撃回数	1	ミラン	140
MP	0	防御力	20	移動距離	16	シルバー	100
マグナクルス		レベル	19	素早さ	16	経験値	170
HP	112	攻撃力	30	攻撃回数	1	ミラン	90
MP	0	防御力	8	移動距離	16	シルバー	50
クライクルス		レベル	15	素早さ	33	経験値	106
HP	45	攻撃力	29	攻撃回数	1	ミラン	59
MP	0	防御力	9	移動距離	10	シルバー	26

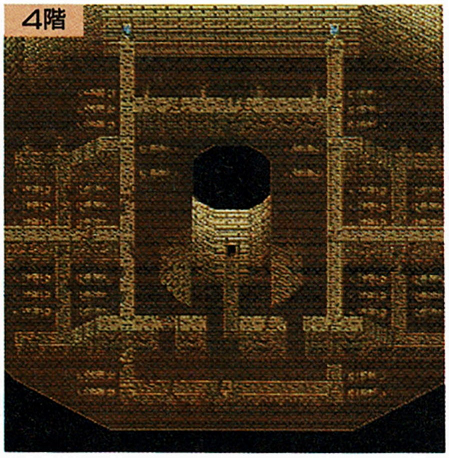


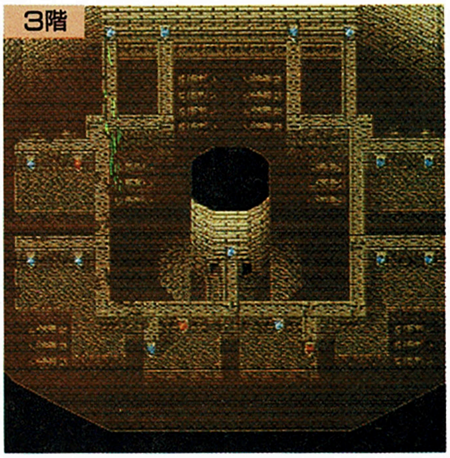






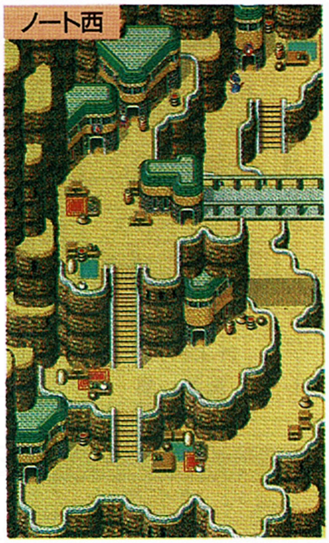






POINT 14
ノート西
到達レベル 13

バルガンはガレオンの発した雷を受けて動かなくなった。これでノートに戻ると、ようやく西半分に渡れるように。東同様、西側にも行商人がいっぱいいて、おのおのバルガンの模型やら、まんじゅうやら、口紅といったなんだかよくわからないものを売っている（買えないが）。
　実際に買い物をするなら、防具屋と道具屋があるので、そちらを利用しよう。とくに防具屋は、東側の店とガラリと品ぞろえが変わっているので、のぞいてみる価値あり。街のお姉さんも言っているように、いったんノートを出てルサンに向かうと、かなり長い間フィールドを歩かなくてはならないので、出かけるときは回復を忘れずに。西側には東と違って、アルテナ神殿がないので、出口のところに立っているアルテナの女神像のお世話になろう。



ワインの運び屋

橋を渡ってすぐの酒場には「ネコの手も借りたいほどいそがしい」という男がいる。男にノート名物「赤玉ノートワイン」を東の商人の家に届けてほしいと頼まれるので、承諾すると、レミーナが10Sもらえるのだ。何回でも手伝えるので、これで魔法ギルドが再建できる？



⬆東の商人に届けると受領書をもらえるので、それを再びもってこよう

買い物リスト

	品物	価(S)	効果・使い方
防具屋	こうらの鎧	1800	防御力＋12、毒を防ぐ
	輝くドレス	2000	防御力＋13、魔法防御＋5、マヒを防ぐ
	黒鉄の盾	1200	防御力＋4
	鎖兜	500	防御力＋2
	ヘアバンド	600	防御力＋3
道具屋	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	毒消し草	50	毒を解除

第3章　アルテナのもとへ
東カタリナ地方

東カタリナ地方は世界全図の中央に位置し、前作でも登場した、文字通り「ＬＵＮＡＲ」世界の文化の中心ともいえる地域だ。北部にはメリビアという大きな都市を擁し、ヴェーン、アザドといった街がある。アルテナ神団の力が強く、魔法文化が発達している。

攻略フローチャート

- （ノート西から）
- POINT 15 ルサン
- POINT 16-1 ルサンの雪山（前）
- POINT 16-2 ルサンの雪山（後）
- POINT 17 メリビア
- POINT 18 キカイ山
- POINT 19 地下水路
- POINT 20 試練の迷宮
- POINT 21 ヴェーン
- POINT 22 アザド
- POINT 23 アザドの塔

出現モンスター

	デスカラシン		レベル	15	素早さ	30	経験値	100
	HP	70	攻撃力	40	攻撃回数	1	ミラン	15
	MP	0	防御力	9	移動距離	16	シルバー	80
	ワスプ		レベル	12	素早さ	31	経験値	80
	HP	32	攻撃力	50	攻撃回数	1	ミラン	10
	MP	0	防御力	10	移動距離	16	シルバー	40

東カタリナ地方（図中の番号は攻略フローチャートと一致）



POINT 15

ルサン

到達レベル	13

　ノートからずーっと北に行くと、遠くに雪をかぶった山々が見えてくる。そのふもとにあるのがルサンの村だ。この村は、東西の出入口のどちらもトンネルを抜けなければならない山間の地に位置している。
　ノートでもうわさは聞いていたが、最近ルサンの裏山にいる魔物が雪を降らせているため、いっこうに春がやってこず、このままでは畑も耕せないとのこと。西のトンネルを抜けるとすぐメリピアなのだが…。



どこもかしこも魔物騒ぎ

ルサン



怒るルーシア

　村長の家で事情を聞いて、とうとう魔物退治に出かけることになるが、ルーシアは反対。ゾファーの復活が迫っているのに、そんな小事に足止めを食らっていられないと、パーティをひとり離れてメリピアに向かう。



そんな、ルーシア…

買い物リスト

	品物	値段(S)	効果・使い方
武器屋	斬鉄丸	3200	攻撃力＋67
	サイドアーム	2000	攻撃力＋60、素早さ＋10、追加効果マヒ
	フレイル	4000	攻撃力＋80
	疾風の扇子	3500	攻撃力＋50、攻撃回数＋1
防具屋	鋼鉄の鎧	1400	防御力＋13
	プレートメイル	2000	防御力＋16
	こうらの鎧	1800	防御力＋12、毒を防ぐ
	輝くドレス	2000	防御力＋13、魔法防御＋5、マヒを防ぐ
	黒鉄の盾	1200	防御力＋4
	黒鉄の腕輪	800	防御力＋3
	ヘアバンド	600	防御力＋3
道具屋	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	毒消し草	50	毒を解除
	飛竜の羽	120	ダンジョン脱出
	フレッシュリング	12000	マヒ・毒・眠りを防ぐ

POINT 16-1

ルサンの雪山(前)

到達レベル		13
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力　9	
ロンファ	祈りの力 13	勝負の力 7
ジーン	舞いの力　10	
レミーナ	炎撃の力 12	氷撃の力 11

　村にある第3のトンネルを抜けると、すぐに雪山だ。雪山は表面の道と地下の洞くつからなる。洞くつ内の道には氷の滑り台のようなしかけがあるのだが、この滑り台は一方通行なので、よく道を覚えておかないと、何度も同じところを往復させられるハメになる。首尾よくしかけの雪玉を落としたら、右の山へ。

宝箱の中身(前・後)

- ほしくずの光
- いやしの葉
- 2030 S
- いやしの木の実
- 702 S

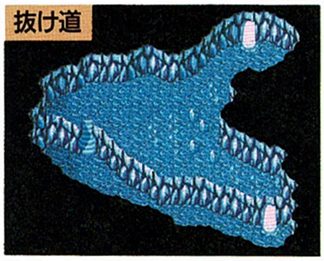
- 鋼鉄の盾
- 炎の指輪
- 黒鉄の腕輪
- フレイムセイバー


滑り台は上から下にしか通れないのだ

左の山



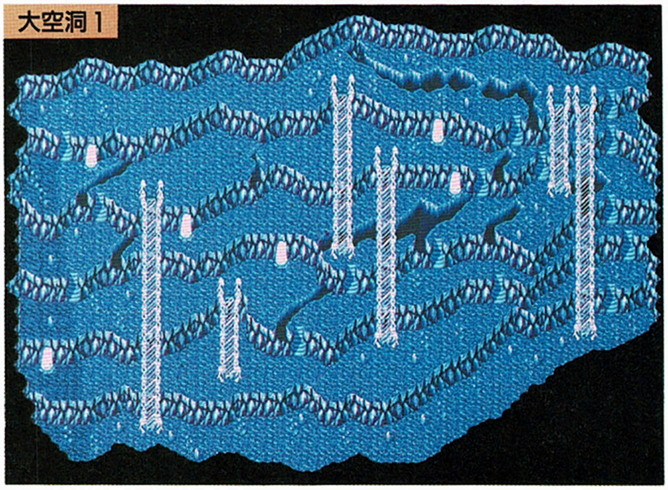
抜け道



出現モンスター

	名前 / 項目	値	項目	値	項目	値	項目	値
	ゼラチン		レベル	1	素早さ	39	経験値	90
	HP	32	攻撃力	39	攻撃回数	1	ミラン	26
	MP	0	防御力	19	移動距離	16	シルバー	26
	スピニングソドム		レベル	16	素早さ	31	経験値	169
	HP	80	攻撃力	50	攻撃回数	1	ミラン	106
	MP	0	防御力	26	移動距離	16	シルバー	58
	バーバリアン		レベル	18	素早さ	33	経験値	240
	HP	130	攻撃力	55	攻撃回数	1	ミラン	50
	MP	0	防御力	0	移動距離	15	シルバー	154

大空洞1

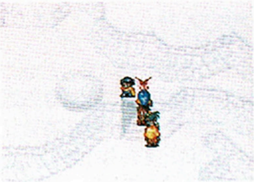


POINT 16-2

ルサンの雪山(後)

到達レベル		14
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 10	
ロンファ	祈りの力 13	勝負の力 7
ジーン	舞いの力 10	
レミーナ	炎撃の力 12	氷撃の力 11

この雪山に出現する敵は、火の属性に弱いものが多い。レミーナの炎撃の魔法をレベルアップさせておきたい。また右の山の、ある宝箱にはフレイムセイバーという火の属性を持つ武器があるので探してみよう。



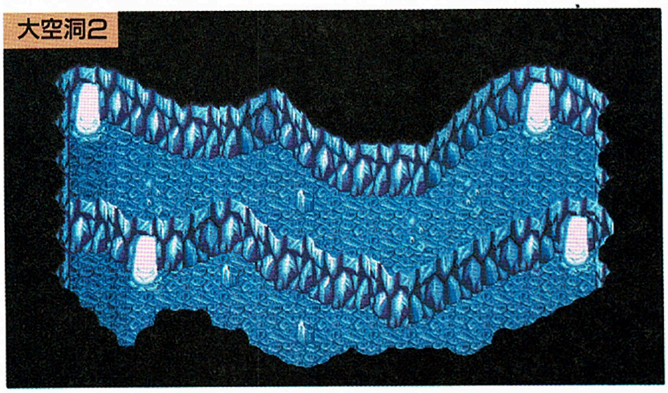
⇧邪魔な雪玉を落とすと、下のほうの道が通行可能になる



⇧フレイムセイバーで大打撃







BOSS

ホワイトイエット		レベル	26	素早さ	30	経験値	20000
HP	2100	攻撃力	87	攻撃回数	2	ミラン	5120
MP	0	防御力	27	移動距離	16	シルバー	6656



ルサンを寒くしている元凶。最初の2ターンは、火の属性以外の攻撃をしても受けつけない。ひとたび火の属性の攻撃をすると活動を開始して攻撃をしかけてくる。特殊攻撃は複数の味方にダメージを与える「ボーンシャワー」と「ダイビグスノー」だ。レミーナのフレイムや、フレイムセイバーを装備したヒイロの攻撃などで対抗しよう。

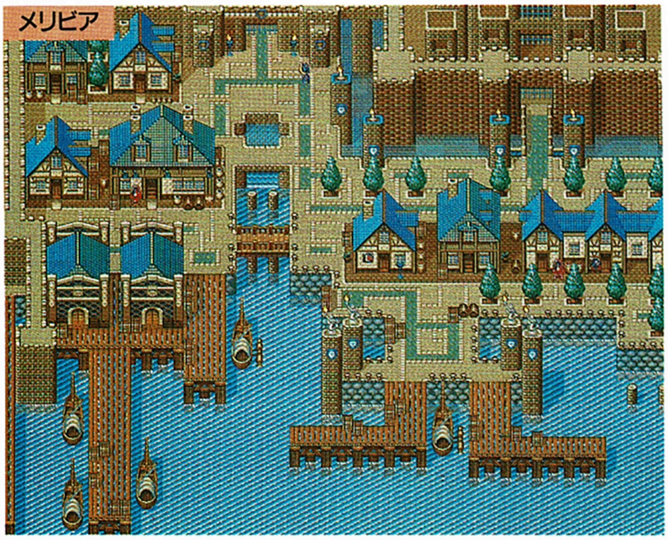
POINT 17

メリビア

到達レベル	16

前作をプレイした人には懐かしいメリビア。黒バラ通りこそないものの、街の雰囲気は昔のまま。ラムス商店も代々続いているようだ。現在はアルテナの4英雄の1人、青の拳聖ライナスの道場ができ、入門希望者が集まる街になっている。

巷の話題は、キカイ山付近に出没する山賊に集中。子供をさらうとか、リーダーはあやしい仮面をつけているとかいったうわさが飛び交っている。次の街に出かける前に、くわしい話をライナスに聞いておこう。



買い物リスト

	品物	価格(S)	効果・使い方
武器屋	フレイムセイバー	5800	攻撃力＋86、内蔵魔法フレイム
	バトルハンマー	7000	攻撃力＋70、攻撃回数＋1
	疾風の扇子	3500	攻撃力＋50、攻撃回数＋1
	雷雲の杖	6500	攻撃力＋25、精神力＋20、内蔵魔法サンダーブロウ
	ボウガン	5000	攻撃力＋60、攻撃回数＋1
防具屋	騎士の鎧	3800	防御力＋20、移動距離＋3
	裁きのローブ	3200	防御力＋16、精神力＋8
	ジルバのドレス	3000	防御力＋18、素早さ＋5
	鋼鉄の盾	1600	防御力＋6
	黒鉄の兜	800	防御力＋4
	炎の指輪	20000	水と風の攻撃を半減
	フレッシュリング	12000	マヒ・毒・眠りを防ぐ
	シロのしっぽ	15000	移動距離上昇
道具屋	ディスペルドリンク	400	魔法効果を打ち消す
	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	いやしの木の実	380	HPを大きく回復する
	ほしくずの光	1000	MPを少し回復する
	聖なる水	400	石化、瀕死以外の状態を回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	フレッシュの実	150	石化を解除
	毒消し草	50	毒を解除
	飛竜の羽	120	ダンジョン脱出

POINT 18

キカイ山

到達レベル	16	
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 11	
ロンファ	祈りの力 13	勝負の力 7
ジーン	舞いの力 12	
レミーナ	炎撃の力 12	氷撃の力 11

メリビアとヴェーンの間に立ちはだかる、山賊のアジトとうわさされる森。実際にはナルという少年を頭に子供たちが共同生活をしている場所だ。たやすく人を近づけないためか、道は袋小路が多かったり、一部見えなかったりとわかりづらい。



⬆子供たちの親分格のナル

パーティが4人に

7階にたどり着くと、ナルに捕まって、ルーシアを人質として取られてしまう。戦力が減るのが心配だが、帰りは7階の入口にあるゴンドラに乗せてもらえるので大丈夫だ。

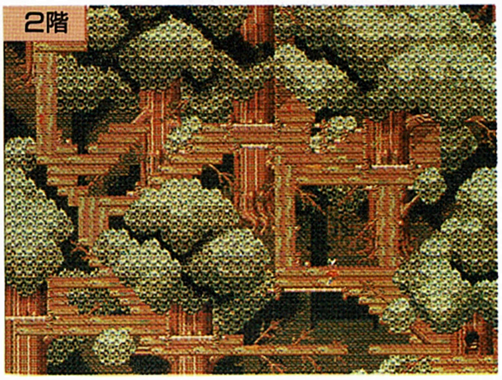


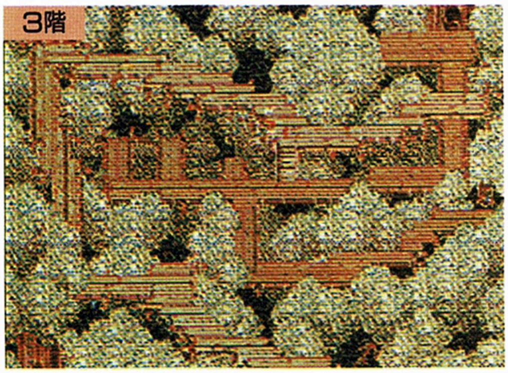
⬆ここでまた、ルーシアと別行動に

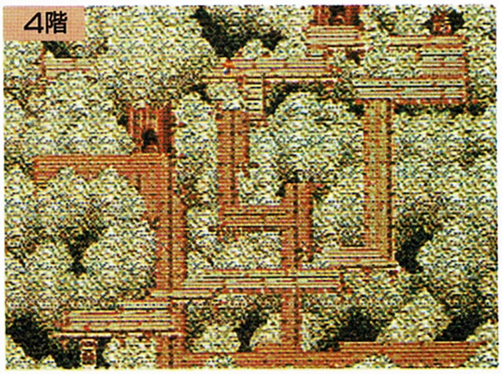
宝箱の中身

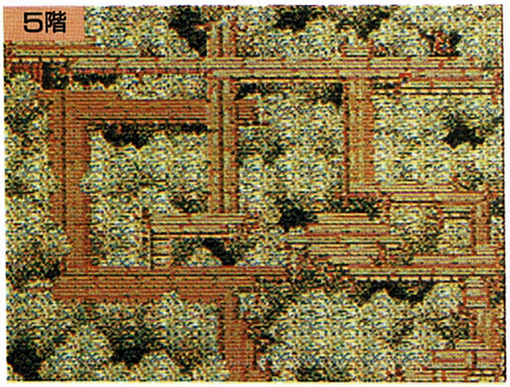
・ピンクのリボン

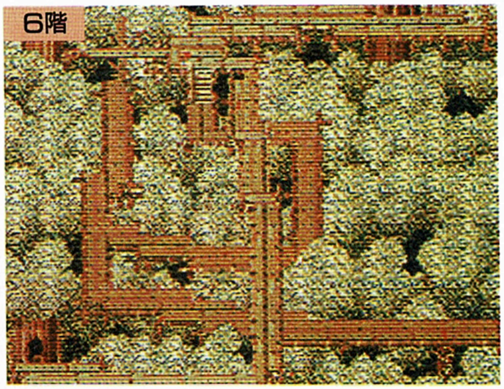


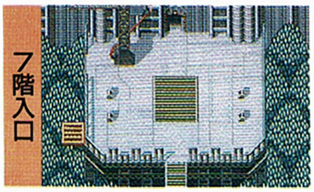


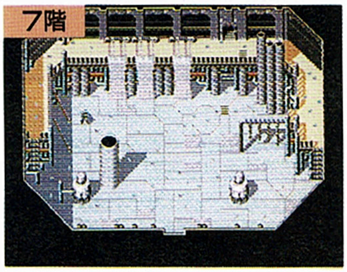


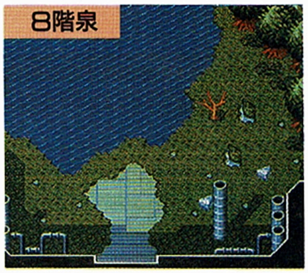


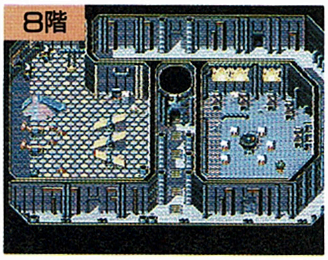


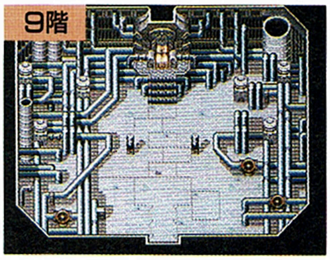












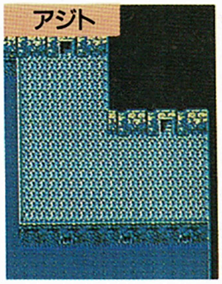
出現モンスター

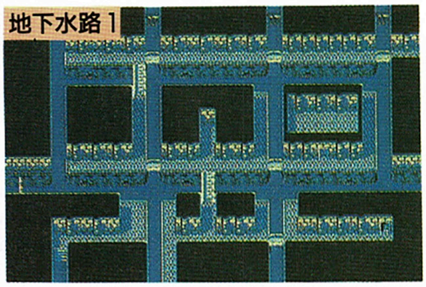
マッドピエロ		レベル	23	素早さ	42	経験値	576
HP	85	攻撃力	47	攻撃回数	1	ミラン	317
MP	0	防御力	12	移動距離	16	シルバー	324
ピンクリボン		レベル	18	素早さ	34	経験値	560
HP	85	攻撃力	50	攻撃回数	1	ミラン	256
MP	0	防御力	41	移動距離	16	シルバー	366
チロ		レベル	?	素早さ	?	経験値	?
HP	?	攻撃力	?	攻撃回数	?	ミラン	?
MP	?	防御力	?	移動距離	?	シルバー	?

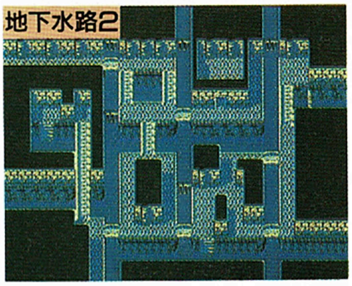
POINT 19

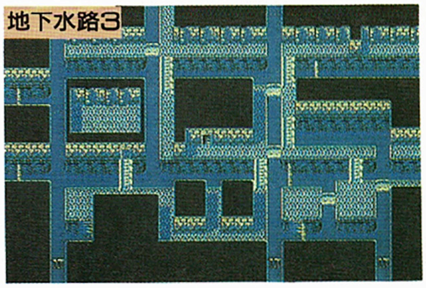
地下水路

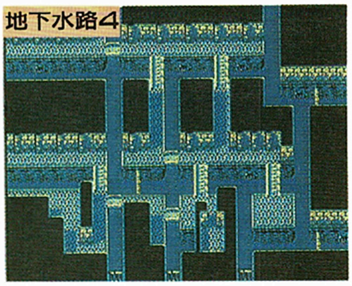
到達レベル		17
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 11	
ロンファ	祈りの力 13	勝負の力 7
ジーン	舞いの力 13	
レミーナ	炎撃の力 12	氷撃の力 12











子供をさらっている青竜団のアジトは「地下水路の奥」という情報を得て、ヒイロたちは乗り込んでいく。入口は、街の人に聞けば分かるはずだ。地下水路は複雑に入り組んでいて、一度迷うとすぐには地上に戻れないので、いやしの葉などの回復手段を用意しておこう。

地下水路に棲むモンスターのなかでは、デッドボールに注意。この敵のHPは300以上あるうえ、防御力も高いので、なかなか倒せないのだ。

宝箱の中身

- バトルハンマー
- ボウガン
- 聖なる水

出現モンスター





ゴアカラシン		レベル	18	素早さ	37	経験値	560
HP	112	攻撃力	58	攻撃回数	2	ミラン	485
MP	0	防御力	31	移動距離	18	シルバー	394
エルドーダス		レベル	3	素早さ	38	経験値	723
HP	114	攻撃力	55	攻撃回数	1	ミラン	704
MP	0	防御力	22	移動距離	8	シルバー	490
デッドボール		レベル	49	素早さ	48	経験値	2042
HP	304	攻撃力	59	攻撃回数	1	ミラン	1092
MP	256	防御力	32	移動距離	12	シルバー	634

BOSS

バイケン		レベル	23	素早さ	44	経験値	2304
HP	376	攻撃力	77	攻撃回数	1	ミラン	522
MP	0	防御力	9	移動距離	20	シルバー	778

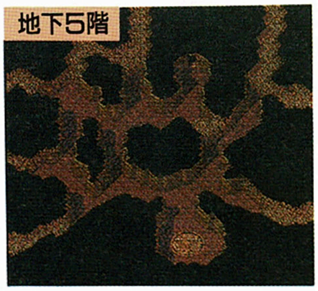


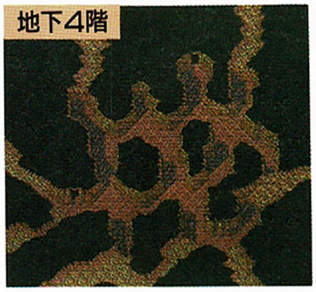
仮面の男の弟子である拳法使い。5体まとめて現れる。上のデータは1体分のものだ。拳法家らしく、素早さが高いので、回復しようとターンを待つうちにやられてしまいがち。ロンファは、なるべく毎回やすらぎの祈りを使おう。特殊攻撃はストロー状のものでHPを奪い取ってしまう憎たらしい攻撃だ。

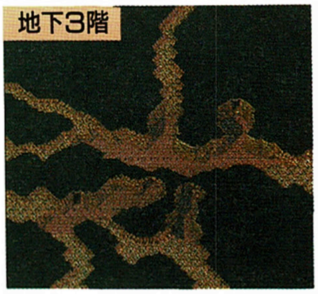
POINT 20

試練の迷宮

到達レベル		19
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 11	
ロンファ	祈りの力 13	勝負の力 7
ジーン	舞いの力 13	
レミーナ	炎撃の力 12	氷撃の力 12

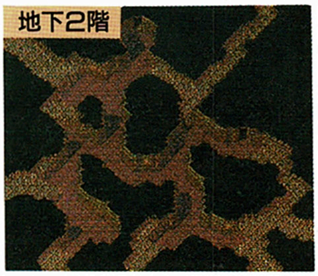


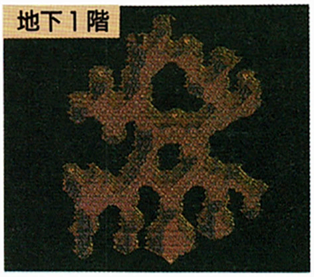




キカイ山を越えて、ヴェーンに到着。だが、入ることはできないので、すぐ東にある転送の泉から試練の迷宮経由でヴェーンに向かうことになる。試練の迷宮は、分岐のほとんどが岩で塞がれているが道なりに進んでいけば出口にたどりつくはず。いくつか宝箱があるが、開けようとするとレミーナにしかられる。

この洞くつはザコ敵とエンカウントすることはないが、ある決まった場所で、試練の迷宮の名にふさわしい強力なボスが2体待ち受けている。近くに回復できる場所がないので、苦しい戦いになるのは必至だ。





BOSS

試練を与えるボス。ネオ・カースフェイスの「カースライト」で石化されないよう、フレッシュリングを装備したい。




イビルアイ		レベル	48	素早さ	32	経験値	25000
HP	1439	攻撃力	74	攻撃回数	2	ミラン	6000
MP	0	防御力	40	移動距離	12	シルバー	8000
ネオ・カースフェイス		レベル	30	素早さ	30	経験値	20000
HP	1867	攻撃力	79	攻撃回数	2	ミラン	5000
MP	0	防御力	99	移動距離	6	シルバー	5888

宝箱の中身

- 596 S
- いやしの木の実
- いやしの葉
- 1098 S
- 白銀の光

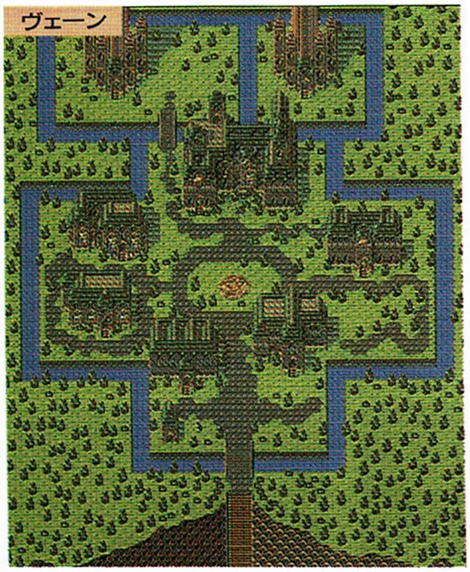
POINT 21

ヴェーン

到達レベル　19

宝箱の中身

- 天使の涙
- フレッシュの実
- プラズマリング
- ディスペルドリンク
- 三連リング
- 3680 S



前作「LUNAR」の舞台だった時代には空中に浮かんでいた魔法都市。現在は地上に固定されていて、階段で出入りできる。

魔法のエリートを集めていたヴェーンの魔法ギルドもその権威は失墜し、今や会員はゼロ。そんな状況を憂いたレミーナは、いつの日か、かつての権威を取り戻そうとお金をためているのだ。そんな事情が彼女の日記に書かれている。

レミーナの家に行くと、黒の魔法使いボーガンがレミーナの母ミリアを連れ去る事件が起こる。どうやらボーガンはペンタグリアに向かったようだ。ヒイロたちもすぐ後を追うことになる。

出かける前に、街にいくつかある宝箱からアイテムを拝借していこう。とくに、ある宝箱に入っている3連リングは、さまざまな状態変化から身を守る優れた装備なのだ。

買い物リスト

	品物	価(S)	効果・使い方
武器屋	フレイムセイバー	5800	攻撃力＋86、内蔵魔法フレイム
	斬鬼丸	9999	攻撃力＋116、追加効果マヒ
	バトルハンマー	7000	攻撃力＋70、攻撃回数＋1
	クラッシュメイス	12000	攻撃力＋120、内蔵魔法クラックポイント
	疾風の扇子	3500	攻撃力＋50、攻撃回数＋1
	雷雲の杖	6500	攻撃力＋25、精神力＋20、内蔵魔法サンダーブロウ
	ボウガン	5000	攻撃力＋60、攻撃回数＋1
防具屋	騎士の鎧	3800	防御力＋20、移動距離＋3
	ジルバのドレス	3000	防御力＋18、素早さ＋5
	バトルドレス	4500	防御力＋24、攻撃力＋5
	裁きのローブ	3200	防御力＋16、精神力＋8
	鋼鉄の盾	1600	防御力＋6
	鋼鉄の腕輪	2500	防御力＋6
	黒鉄の兜	800	防御力＋4
	ピンクのリボン	1400	防御力＋5
道具屋	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	いやしの木の実	380	HPを大きく回復する
	ほしくずの光	1000	MPを少し回復する
	天使の涙	2000	瀕死を回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	毒消し草	50	毒を解除
	飛竜の羽	120	ダンジョン脱出
	炎の指輪	20000	水と風の攻撃を半減
	フレッシュリング	12000	マヒ・毒・眠りを防ぐ
	シロのしっぽ	15000	移動距離が伸びる

POINT 22

アザド

到達レベル　21

ヴェーンの南、小さな港街アザドでは、最近街に魔物がひんぱんに出現して、人々を困らせている。アルテナ神団はなにをやっているのやら。

西にアルテナ神殿

街に隣接してアルテナ神殿がある。その裏には、ペンタグリアへつながるアザドの塔がそびえ立つ。



神殿では魔獣よけの宝玉を売っている



最高級の神官しか入ることができない



買い物リスト

	品物	価(S)	効果・使い方
武器屋	フレイムセイバー	5800	攻撃力＋86、内蔵魔法フレイム
	斬鬼丸	9999	攻撃力＋116、追加効果マヒ
	バトルハンマー	7000	攻撃力＋70、攻撃回数＋1
	クラッシュメイス	12000	攻撃力＋120、内蔵魔法クラックポイント
	武神の扇子	7000	攻撃力＋68、攻撃回数＋1、追加効果混乱
	ボウガン	5000	攻撃力＋60、攻撃回数＋1
防具屋	稲妻の鎧	6200	防御力＋24、素早さ＋8
	神官の服	6700	防御力＋20、精神力＋10、混乱を防ぐ
	輝くローブ	4200	防御力＋20、魔法防御＋7、マヒを防ぐ
	白銀の盾	3600	防御力＋9、魔法防御＋2、毒を防ぐ
	鋼鉄の腕輪	2500	防御力＋6
	鋼鉄の兜	1200	防御力＋6
道具屋	いやしの葉	80	HPを少し回復する
	いやしの木の実	380	HPを大きく回復する
	天使の涙	2000	瀕死を回復する
	きよめの水	100	マヒを解除
	フレッシュの実	150	石化を解除
	飛竜の羽	120	ダンジョン脱出
	炎の指輪	20000	水と風の攻撃を半減
	フレッシュリング	12000	マヒ・毒・眠りを防ぐ
	リフレッシュリング	16000	石化・魔封じ・混乱を防ぐ
	シロのしっぽ	15000	移動距離が伸びる

POINT 23

アザドの塔

到達レベル	21	
推奨魔法レベル		
ヒイロ	疾風の力 13	
ロンファ	祈りの力 14	勝負の力 10
ジーン	舞いの力 14	
レミーナ	炎撃の力 12	氷撃の力 13

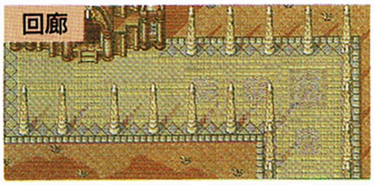
ペンタグリアへ転送される魔法陣がある塔だ。この塔のモンスターの特殊攻撃は食らうと手痛い。たとえばコロナマスターのヒートサークルに似た攻撃や、モノクロプスの石化してしまう睨みつけなどだ。これらはいずれも魔法ではないのでMPを消費しない。ターンの初めに敵が特殊攻撃の構えを見せたら、その敵を優先的に倒そう。7階の女神像に100S寄付して回復できるので、ここでレベルアップにいそしむのもいいだろう。



⬆転送の魔法陣の前でロンファが呪文を唱えると、なんとアザドの街を襲っている魔物が現れるのだ

宝箱の中身

- いやしの木の実
- 天使の指輪
- フレッシュの実
- ほしくずの光
- いやしの指輪



出現モンスター



コロナマスター		レベル	26	素早さ	52	経験値	456
HP	144	攻撃力	32	攻撃回数	1	ミラン	150
MP	0	防御力	13	移動距離	18	シルバー	154



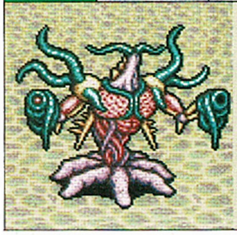
モノクロプス		レベル	26	素早さ	52	経験値	426
HP	80	攻撃力	90	攻撃回数	1	ミラン	112
MP	0	防御力	7	移動距離	12	シルバー	32



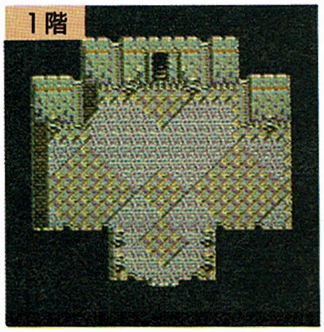
メタポール		レベル	24	素早さ	52	経験値	314
HP	112	攻撃力	58	攻撃回数	1	ミラン	58
MP	0	防御力	20	移動距離	16	シルバー	90

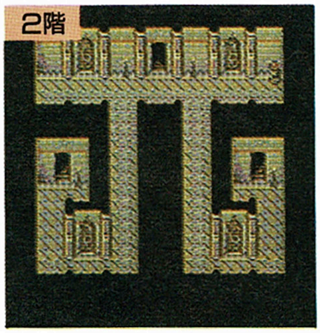
BOSS

マインドフレア		レベル	21	素早さ	45	経験値	20500
HP	1456	攻撃力	44	攻撃回数	2	ミラン	3092
MP	0	防御力	14	移動距離	15	シルバー	3092

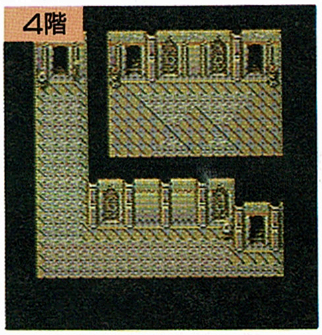


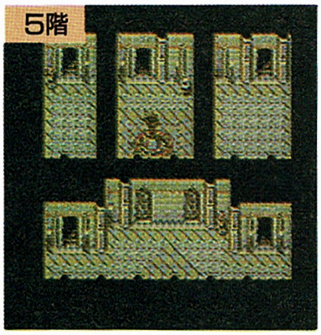
このボスには、体と腕にそれぞれHPがあって、攻撃できる場所が3ヵ所ある。腕が本体から離れて巻きつく特殊攻撃「ブラッディアーム」で味方の動きを止め、本体が特殊攻撃「アークブラスター」でダメージを与えるというのが基本パターン。戦いが長引くと、「悪夢の幻覚」で混乱させられることもある。

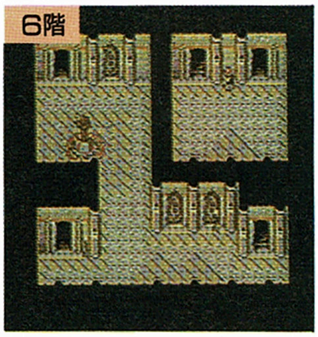


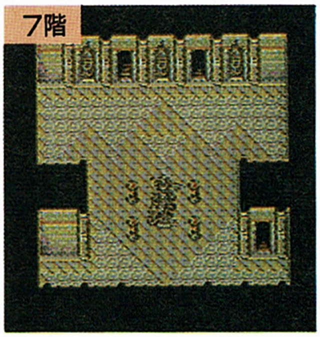


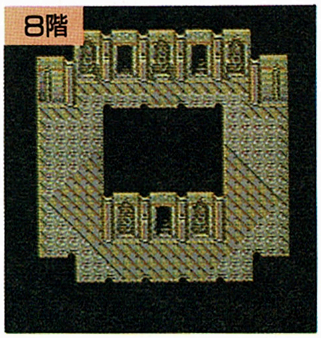


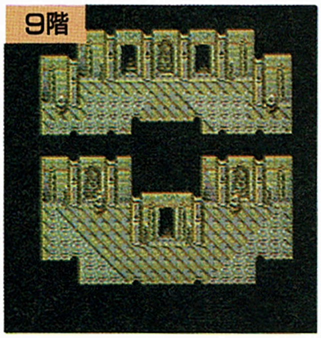


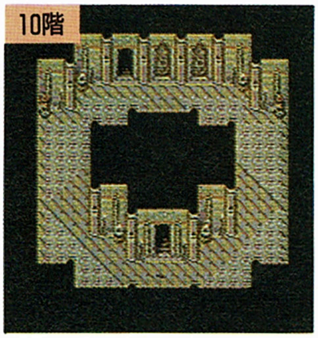


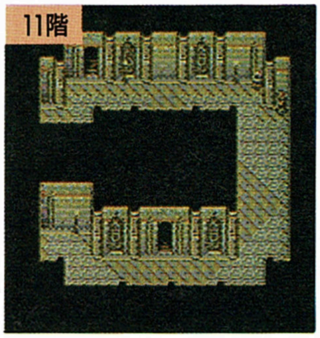


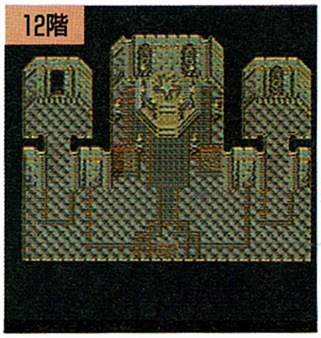












ATTACK!

隠されたシナリオ第2部の全マップ&全アイテム大公開

LUNAR ETERNAL BLUE
ルナ エターナルブルー





今回は、あのシナリオ第2部ともいえる、竜の遺跡・いにしえの塔・星竜の塔の全マップ&攻略。そして登場する全アイテムを大公開だ。

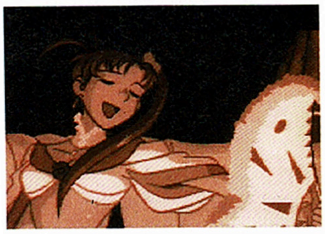
MEGA-CD				
CD	発売予定日	発売中	ジャンル	RPG
	発売元	ゲーム アーツ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	ゲーム アーツ	複数プレイ	――
	予定価格	9800円(税別)	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

衝撃の事実! エンディングの後のお楽しみ

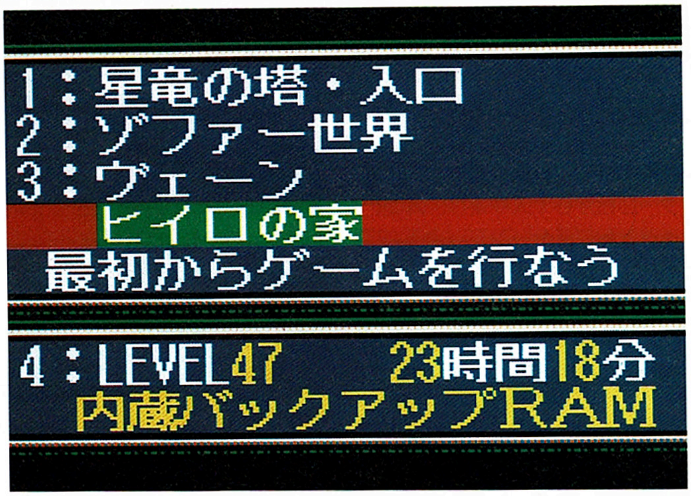
発売からもう2ヵ月もたったので、クリアしてしまった人も多いことだろう。だけど本当のエンディングを見ずに、クリアしたと思っている人はいないかな？　もし「竜の遺跡」、「いにしえの塔」、「星竜の塔」という場所に入ったことがないなら、今回のこの記事は要チェックだぞ。いますぐ再び『LUNARII』を立ち上げてくれ。そしてコンティニューを選ぼう。

すると、3つのデータ枠の下に見慣れない表示があるはずだ。それは「ヒイロの家」というもの。実はこのデータを選択すると、新たなシナリオが始まるのだ。これは、エンディングのあとしばらくするとタイトル画面にもどるのだが、ここでコンティニューを選んでも同様のデータが表示される。

この新しいシナリオでは、新しく3つのダンジョンが出現し、それをクリアすると真のエンディングにたどり着けるのだ。今回は、この第2部をマップで攻略する。



⬆感動のエンディング。セピア色の思い出が流れていく…



⬆しかし、あの悲しいエンディングで満足してはいけない。タイトル画面に戻ったら迷わずコンティニュー画面にしよう。残された謎を解きあかすのだ！

第1部で残された謎

平和は取り戻したものの、ルーシアと別れてしまう悲しい第1部のエンディング。たいていのプレイヤーは、あれが真のエンディングではないと思うはず。なぜなら解明されていない、いくつかの謎が残されているからだ。

例えば星竜の塔。そこには、すごい財宝が隠されているらしいが決して中に入ることができないのだ。入口には、青き塔で見たことがある竜の彫像があるが…。





⬆莫大な財宝が眠っているのか。でもどうやって入ればいいんだろう？

パーティのその後は？

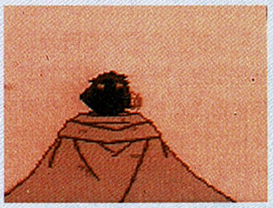
次に気になるのが、冒険の仲間のその後。最後のボスを倒した後、それぞれの故郷へと帰っていくが、その後のことはエンディングでちょっぴり紹介されるだけ。寂しいよね。



⬆レミーナはヴェーンで幸せな毎日を過ごす



⬆ロンファとマウリはどうなったのかな？



⬆しかし、ヒイロは本当に幸せなのか？

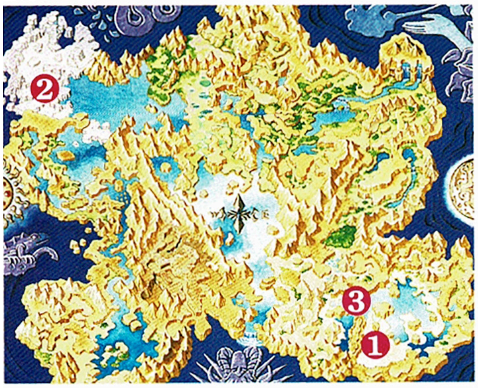
『サターンFAN』1995年3月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

攻略 新たに出現した3つのダンジョンを探る

第2部では、世界のどこかにある竜の目の宝石を探しだすことが目的。しかし、攻略すべきポイントは、たったの3ヵ所。この3ヵ所のポイントは、第1部をクリアすると出現する（または、入ることができるようになる）のだ。ちなみにスタート地点は、サイラン砂漠中央のヒイロの家。各ポイントへは、竜汽船バルガンで移動できるので楽だ。

ところで、ポイント①の竜の遺跡とポイント②のいにしえの塔は、どちらを先に攻略してもいいのだが、ここではスタート地点に近い竜の遺跡から攻略する。

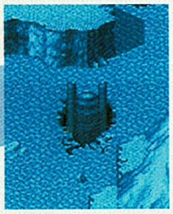


⇧新たに3つのダンジョンが出現しているのだ

攻略フローチャート



ポイント① 竜の遺跡で竜の左目を入手



ポイント② いにしえの塔で竜の右目を入手

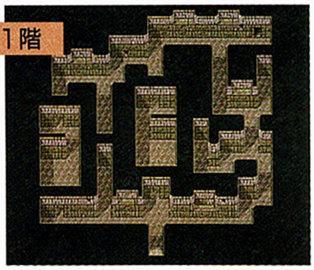


ポイント③ 星竜の塔へ

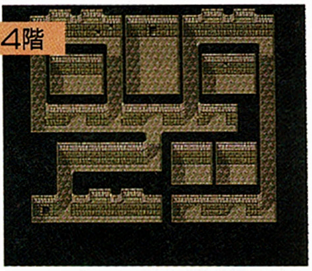
ポイント① サイラン砂漠 竜の遺跡

サイラン砂漠の中央にある竜の遺跡。ここは、オープニングデモでヒイロがモンスターに追いかけられた場所だ。第1部では入口が岩でふさがっており、入ることはできなかった。第2部では、ここに竜の左目というアイテムを探しにくることになる。ダンジョンは9階までで、これといって難しいトラップはないが出現するザコ敵が強いので注意。

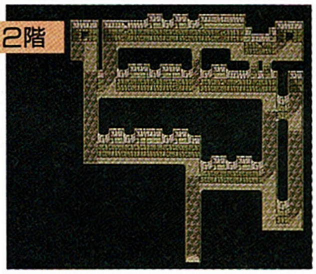
1階



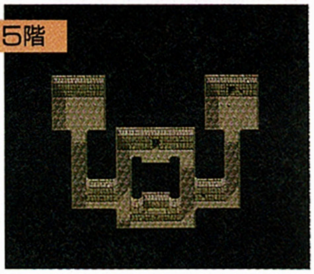
4階



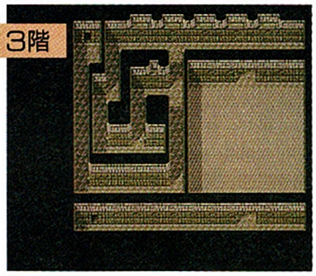
2階



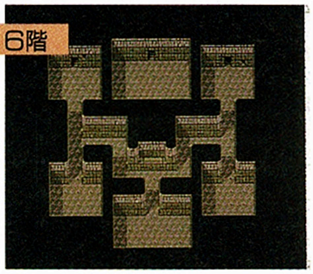
5階



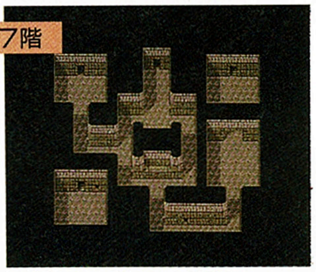
3階



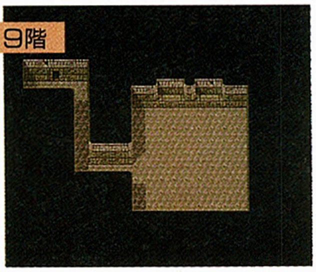
6階



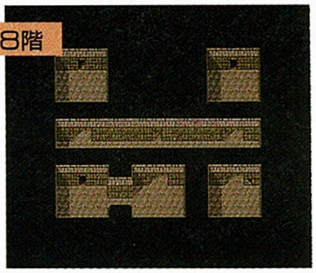
7階



9階



8階



竜の間



BOSS ドッペルゲンガー



竜の遺跡の最上階にあるひときわ広い部屋。その右上すみに、魔眼の杖が入った宝箱があるのだが、そこにはドッペルゲンガーというボスが立ちはだかっている。ボスは、その名前から想像できるように実体をもっていない敵だ。そして、その強さは不確定で、出現時のパーティの能力をそっくりそのままコピーする。それにより、パーティの能力が高ければ高いほど強敵になるのだ。また、飛竜の巣で出現するものとは違い、HPが多いので気長に戦おう。

HP	——	攻撃回数	——
MP	——	移動距離	——
攻撃力	——	経験値	9482
防御力	——	ミラン	9482
素早さ	——	シルバー	5386

ポイント②

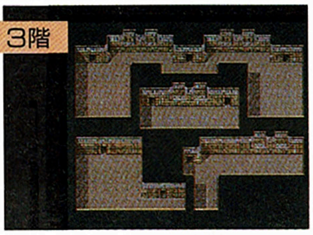
西カタリナ地方

いにしえの塔

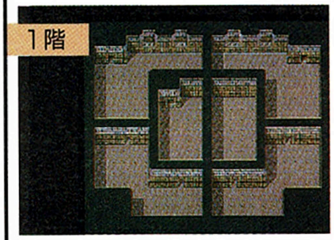
第1部では何もなかった西カタリナ地方の氷原地帯に、突如出現したいにしえの塔。ここには、星竜の塔へ入るためのもう一つのアイテム、竜の右目が隠されている。

注意して欲しいのが、この塔は6階に入口があるということ。一度1階まで下りてから7階を目指すのだ。

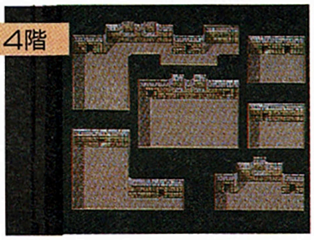
3階



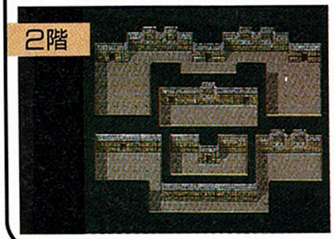
1階



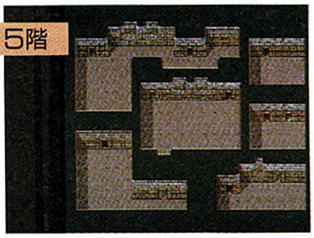
4階



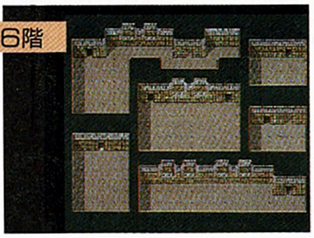
2階



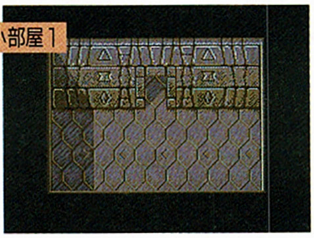
5階



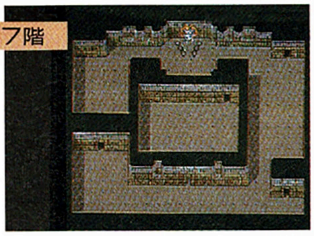
6階



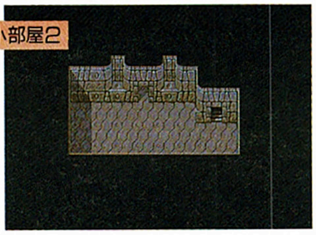
小部屋1



7階



小部屋2



BOSS ジーク・ザ・ライズン



HP	8736	攻撃回数	2
MP	0	移動距離	32
攻撃力	255	経験値	65535
防御力	46	ミラン	16394
素早さ	105	シルバー	406

ヒイロの技をパワーアップしたような攻撃をしかけてくるぞ

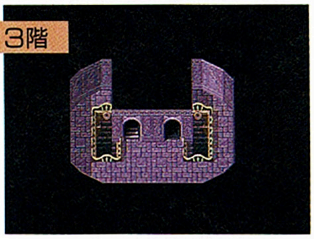
ポイント③

サイラン砂漠

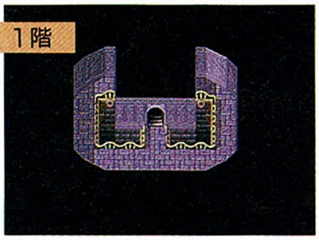
星竜の塔

さて、竜の遺跡といにしえの塔で竜の目の宝石を両方とも集めたら、ついにこの星竜の塔に乗り込むことができる。この塔が最後のダンジョンとなるのだが、中身は今まででー番単純。階段をぐるぐるまわって登って行けば、あっという間に最上階。7階で待ち受けるボスを倒すのだ。

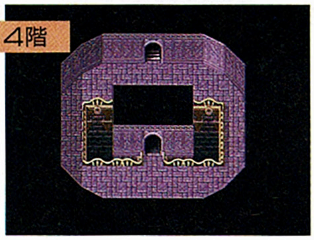
3階



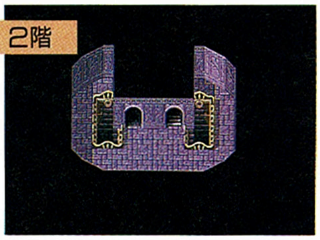
1階



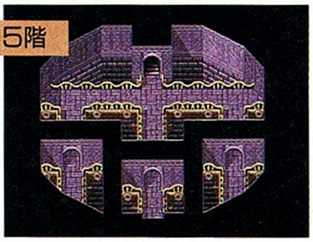
4階



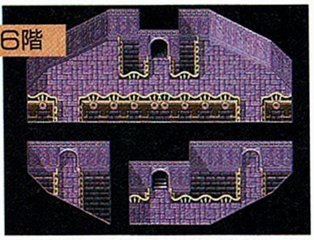
2階



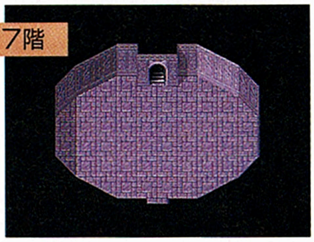
5階



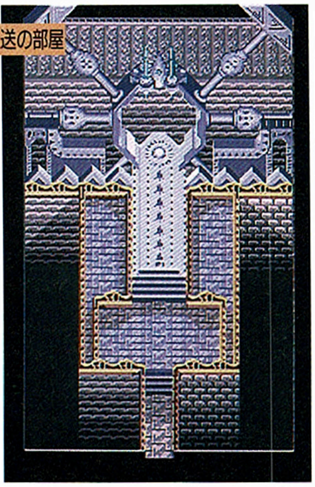
6階



7階



転送の部屋



BOSS 星竜の化身



HP	6144	攻撃回数	1
MP	0	移動距離	32
攻撃力	216	経験値	0
防御力	0	ミラン	0
素早さ	64	シルバー	0

いよいよ本当に最後の戦いになるぞ。心してかかれ！

保存版 入手可能な武器・防具・アイテムの全リスト

『LUNARⅡ』の世界には、数多くのアイテムが存在する。その中には、驚くべき破壊力を秘めた武器や思わぬ効果を持つ道具もある。もちろん、そういう隠されたアイテムを使用しなくてもゲームはクリアできるが、持っていれば攻略にかなり役立つはず。

ここでは、登場する全アイテムとその効果をリストにしてみた。また、一部の隠れアイテムの入手場所などもばっちり紹介。



思わぬ場所に隠されていることもある


この宝箱の中身はわかるかな？

名称(武器)	価格	装備可能なキャラ	攻撃力	効果
ダガー	100	ヒイロ、ロンファ	＋ 4	攻撃回数＋1
ハンターナイフ	200	ヒイロ	＋ 16	素早さ＋5
ショートソード	400	ヒイロ	＋ 26	
ロングソード	900	ヒイロ	＋ 38	
グレートソード	1800	ヒイロ	＋ 50	防御＋2
斬鉄丸	3200	ヒイロ	＋ 67	
フレイムセイバー	5800	ヒイロ	＋ 86	フレイムが使える
斬鬼丸	9999	ヒイロ	＋ 116	敵を麻痺させる
プラチナブレード	18000	ヒイロ	＋ 130	防御＋4
黒水晶の剣	32000	ヒイロ	＋ 156	精神＋10、魔封じ
アイスブレード	48000	ヒイロ	＋ 180	フリーズトラップ
秘剣ガルシオン	?	ヒイロ	＋ 210	素早さ＋15、ライトニングボム
アルテナの剣	?	ヒイロ	＋ 230	精神＋20、魅了、いやしの洗礼
ホワイトファング	16000	レオ	＋ 130	
ブルーソネット	18000	レオ	＋ 140	フリーズトラップ
レッドブラスト	60000	レオ	＋ 200	混乱、フレイムボム
シルバーシャリオン	?	レオ	＋ 220	防御＋8、死
踊り子の扇子	800	ジーン	＋ 17	攻撃回数＋1
黒鉄の扇子	1500	ジーン	＋ 28	攻撃回数＋1
疾風の扇子	3500	ジーン	＋ 50	攻撃回数＋1
武神の扇子	7000	ジーン	＋ 68	攻撃回数＋1、混乱
メガトンパンチ	12000	ジーン	＋ 82	攻撃回数＋1
地獄の爪	25000	ジーン	＋ 98	攻撃回数＋1、死
サンダークロー	35000	ジーン	＋ 116	攻撃回数＋1、麻痺
カイザーナックル	50000	ジーン	＋ 180	防御＋4
水流の杖	2000	レミーナ	＋ 14	精神＋10、アイスニードル
雷雲の杖	6500	レミーナ	＋ 25	精神＋20、サンダーブロウ
精霊の杖	12000	レミーナ	＋ 38	精神＋30、ガードシェル
黒水晶の杖	28000	レミーナ	＋ 54	精神＋35、アースネイル
ファルシオンダガー	50000	レミーナ	＋ 80	精神＋10、死
四竜の杖	45000	レミーナ	＋ 68	対魔法＋20、マッドサイクロン
魔眼の杖	?	レミーナ	＋ 130	精神＋40、魔封じ
ゴッドガン	65535	レミーナ	＋ 160	攻撃回数＋1、麻痺
メイス	600	ロンファ	＋ 42	
サイドアーム	2000	ロンファ	＋ 60	素早さ＋10、麻痺
フレイル	4000	ロンファ	＋ 80	
バトルハンマー	7000	ロンファ	＋ 70	攻撃回数＋1
クラッシュメイス	12000	ロンファ	＋ 120	クラックポイント
100ｔハンマー	18000	ロンファ	＋ 140	混乱
聖なる杖	32000	ロンファ	＋ 85	精神＋20、魅了、パルスレーザー
正義の鉄槌	45000	ロンファ	＋ 170	対魔法＋10、クラックゾーン
奇跡の杖	65000	ロンファ	＋ 136	精神＋30、魅了
魔神の一撃	?	ロンファ	＋ 200	死、メテオブレイク
エルブンダガー	30000	ロンファ、レミーナ	＋ 20	攻撃回数＋2、死
弩弓(どきゅう)	40000	ロンファ、レミーナ	＋ 145	死
ショートガン	1400	ロンファ、レミーナ	＋ 50	
ボウガン	5000	ロンファ、レミーナ	＋ 60	攻撃回数＋1
ミドルボウガン	10000	ロンファ、レミーナ	＋ 80	攻撃回数＋1
杖	250	グェン	＋ 4	精神＋2

※表の効果の欄にある魔法名は、道具として使うとその魔法の効果があるということです。

強力な武器を使いこなせ！

お店で買えるものでなく、ダンジョンだけでしか手に入らない武器には強力な魔力を秘めているものがある。特にストーリー後半で入手できるものは見つけにくいものほど、その効果は絶大で、その後の冒険に大きく役に立つものばかり。

ここでは、そんな絶大な威力をもつ、いくつかの武器を紹介しよう。

アルテナの剣

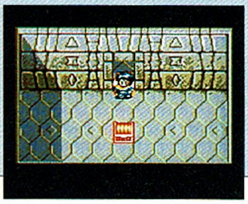
第2部になってからキカイ山に行くと、ナルからもらえる武器。いやしの洗礼が使えるのですごく便利。



ヒイロの最強装備

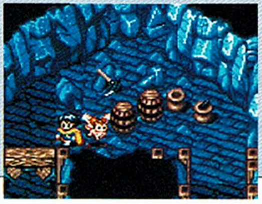
シルバーシャリオン

いにしえの塔の小部屋1にある宝箱の中に入っているので、比較的見つけやすい武器かも。


レオの最強装備。防御力も上がるぞ

魔神の一撃

ディスク山地にあるザバック鉱山の地下2階に落ちている。その破壊力は、圧倒的だぞ。


ロンファの武器では段違いの威力

名称(鎧)	価格	装備可能なキャラ	防御力	効果
冒険者の服	200	ヒイロ、レオ、ロンファ	+3	運+5
なめし革の鎧	400	ヒイロ、レオ、ロンファ	+5	
うろこの鎧	600	ヒイロ、レオ、ロンファ	+7	
黒鉄の鎧	900	ヒイロ、レオ	+10	
鋼鉄の鎧	1400	ヒイロ、レオ	+13	
プレートメイル	2000	ヒイロ、レオ	+16	
騎士の鎧	3800	ヒイロ、レオ	+20	移動距離+3
稲妻の鎧	6200	ヒイロ、レオ	+24	素早さ+8
白銀の鎧	9000	ヒイロ、レオ	+28	毒
雷鳴の鎧	13500	ヒイロ、レオ	+32	素早さ+12、麻痺
黒水晶の鎧	20000	ヒイロ、レオ	+40	魔封じ
竜天使の鎧	45000	ヒイロ、レオ	+45	攻撃+10
フェニックスメイル	30000	ヒイロ、レオ	+50	攻撃+10
キングオブメイル	45000	レオ	+55	攻撃+8
竜神の鎧	?	ヒイロ	+60	攻撃+18
知恵のローブ	1000	ロンファ、レミーナ	+9	精神+3、眠り
甲羅の鎧	1800	ロンファ	+12	毒
裁きのローブ	3200	ロンファ、レミーナ	+16	精神+8、眠り
神官の服	6700	ロンファ	+20	精神+10、混乱
賢者の服	10000	ロンファ、レミーナ	+24	精神+14
聖者の服	18000	ロンファ	+32	精神+17、混乱
奇跡の服	28000	ロンファ	+38	運+10、死・石化
大博打の鎧	40000	ロンファ	+45	運+16、死
踊り子の服	800	ジーン	+8	
フレアドレス	1500	ジーン	+10	攻撃+2、眠り
輝くドレス	2000	ジーン	+13	対魔法+5、麻痺
ジルバのドレス	3000	ジーン	+18	素早さ+5
バトルドレス	4500	ジーン	+24	攻撃+5
封印の道着	9000	ジーン	+28	
鷹の道着	16000	ジーン	+34	素早さ+10
虎の道着	25000	ジーン	+38	攻撃+10
武神の道着	38000	ジーン	+42	攻撃+8
スパイクジャケット	?	ジーン	+48	攻撃+15
輝くローブ	4200	レミーナ	+20	対魔法+7、麻痺
氷のローブ	16000	レミーナ	+30	対魔法+10、毒
炎のローブ	26000	レミーナ	+35	精神+12、眠り
魔導士のローブ	36000	レミーナ	+40	精神+14、混乱・眠り
魔眼のローブ	?	レミーナ	+45	精神+15
布の服	50	グェン	+1	

名称(兜盾)	価格	装備可能なキャラ	防御力	効果
鎖兜	500	ヒイロ、レオ、ロンファ	+2	
黒鉄の兜	800	ヒイロ、レオ、ロンファ	+4	
鋼鉄の兜	1200	ヒイロ、レオ、ロンファ	+6	
白銀の兜	2800	ヒイロ、レオ	+8	精神+3、毒
雷鳴の兜	4200	ヒイロ、レオ	+10	精神+5、麻痺
漆黒の兜	7500	ヒイロ、レオ	+12	精神+7、魔封じ
灼熱の兜	12000	ヒイロ、レオ	+15	精神+9、眠り
竜神の兜	?	ヒイロ	+20	精神+12
白騎士の仮面	?	レオ	+9	精神+5
バンダナ	80	ロンファ	+1	
賢者の帽子	4000	ロンファ	+9	精神+5
幸運のバンダナ	18000	ロンファ	+10	運+20
神眼のバンダナ	8000	ロンファ	+12	対魔法+5、眠り・魔封じ
安全第一	24000	ロンファ	+12	攻撃+10
奇跡のバンダナ	30000	ロンファ	+15	運+5、魔封じ
ヘアバンド	600	ジーン、レミーナ	+3	
ピンクのリボン	1400	ジーン、レミーナ	+5	眠り
金のかんざし	6000	ジーン	+12	攻撃+4
阿修羅の髪飾り	15000	ジーン	+18	攻撃+6
知恵のティアラ	6000	レミーナ	+10	精神+5
魔眼のティアラ	12000	レミーナ	+16	対魔法+7
カイトシールド	800	ヒイロ、レオ	+2	
黒鉄の盾	1200	ヒイロ、レオ	+4	
鋼鉄の盾	1600	ヒイロ、レオ	+6	
白銀の盾	3600	ヒイロ、レオ	+9	対魔法+2、毒
雷鳴の盾	5400	ヒイロ、レオ	+12	対魔法+4、麻痺
黒水晶の盾	9600	ヒイロ、レオ	+15	対魔法+6、魔封じ
爆炎の盾	15000	ヒイロ、レオ	+18	対魔法+8、眠り
嵐の盾	25000	ヒイロ、レオ	+25	対魔法+10、混乱
竜神の盾	?	ヒイロ	+30	対魔法+10
黒鉄の腕輪	800	ロンファ、ジーン、レミーナ	+3	
鋼鉄の腕輪	2500	ロンファ、ジーン、レミーナ	+6	
黒水晶の腕輪	7500	ロンファ、ジーン、レミーナ	+10	対魔法+5、魔封じ
奇跡の腕輪	15000	ロンファ	+15	運+5
ライフミストの腕輪	?	ロンファ	+20	死
光速の腕輪	16000	ジーン	+16	移動距離+6
神速の腕輪	?	ジーン	+20	素早さ+12
サイコブレスレット	14000	レミーナ	+15	対魔法+10
魔眼石の腕輪	?	レミーナ	+20	消費MPが半分になる

あの防具はここにある!!

ストーリー後半になると、高い防御力のほかに、特定の魔力をもつ防具を入手することがある。

武器と違い、防具はパーティの命を守る重要なアイテムになる。もちろん、防具が強力なほど冒険が楽に進められるだろう。

ここでは、そのなかでも特に手に入れておきたい、3つのアイテムがある場所のヒントを教えよう。

スパイクジャケット

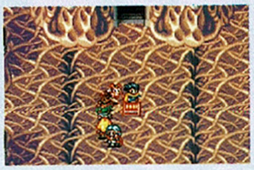
いにしえの塔の2階にある宝箱。割りと見つけやすい防具だろう。



ジーンの技に磨きをかける戦闘服

竜神の兜

第1部のクライマックスとなる、ゾファー城の塔の5階にある。目立つ場所にあるので、普通に歩いていても見つけられるはず。



名前に竜神とつくからにはもちろん…

魔眼石の腕輪

マドリア平原にある山賊のアジト跡の宝箱の中身。第1部でも来ることができるが、第2部になってもう1度来ると発見できる。



魔眼石の指輪より防御力が高いのだ

名称(道具)	価格	効果
ディスペルドリンク	400	魔法効果を解除
いやしの葉	80	HPを少し回復
いやしの木の実	380	HPをたくさん回復
ほしくずの光	1000	MPを少し回復
白銀の光	10000	MPを全回復
天使の涙	2000	瀕死状態を回復
聖なる水	400	石化・瀕死以外の状態を回復
清めの水	100	麻痺を解除
フレッシュの実	150	石化を解除
毒消し草	50	毒を解除
飛竜の羽	120	ダンジョンから脱出
白竜の翼	?	ダンジョンから脱出(回数制限無し)
白竜の紋章	?	防御＋1、精神＋15、白竜の守り
青竜の紋章	?	防御＋1、素早さ＋10、青竜の恵み
黒竜の紋章	?	防御＋1、対魔法＋15、黒竜の叫び
赤竜の紋章	?	防御＋1、攻撃＋20、赤竜の怒り
女神の紋章	?	防御＋1、運＋10、女神の祈り
炎の指輪	20000	防御＋1、攻撃＋10、水と風の攻撃を半減
プラズマリング	20000	防御＋1、素早さ＋10、地と水の攻撃を半減
氷のペンダント	20000	防御＋1、精神＋10、雷と火の攻撃を半減
大地のクルス	20000	防御＋1、対魔法＋10、風と雷の攻撃を半減
風のペンダント	65535	防御＋1、攻撃回数＋1、火と地の攻撃を半減
フレッシュリング	12000	防御＋1、麻痺・毒・眠りを防ぐ
リフレッシュリング	16000	防御＋1、石化・魔封じ・混乱を防ぐ
三連リング	30000	防御＋1、死・麻痺・毒・眠り・石化・魔封じ・混乱を防ぐ
チロのしっぽ	30000	防御＋1、素早さ＋20
シロのしっぽ	15000	防御＋1、移動距離＋5
天使の指輪	20000	防御＋1、一度だけ瀕死から復活
いやしの指輪	30000	防御＋1、戦闘中に少しずつHPが回復
竜天使の守り	?	防御＋1、竜のブレス効果を防ぐ
魔眼石の指輪	65535	防御＋1、魔法の消費MPが半分になる
ヒールリング	40000	防御＋1、HP回復の魔法が使える
アルテナの言葉	30000	防御＋1、運＋5、状態回復の魔法が使える
フェニックスリング	65535	防御＋1、瀕死回復の魔法が使える
女神のささやき	40000	防御＋1、対魔法＋5、バリアシェル
魔術師の指輪	30000	防御＋1、精神＋5、マジックスチール
魔神の涙	?	防御＋1、攻撃＋5、 これを装備して攻撃すると、ターゲットに与えるダメージの2分の1のダメージを他の敵にも与えることができる
次元の指輪	?	防御＋1、攻撃回数＋2 これを装備して攻撃すると、移動距離が無限になりランダムで敵を攻撃する

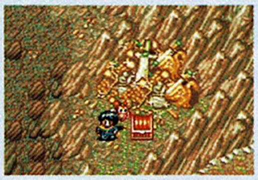
㊙アイテムの隠された能力

おもに、ステータスの回復や強化に使用される道具とアクセサリー類。ほとんどの道具は、お店で購入することができるので問題ないが、アクセサリーはダンジョンでしか手に入らないものがある。しかも、武器や防具と違い装備できるキャラクタを選ばないので、ひ弱なキャラクタを重点的に強化できるのが便利だ。

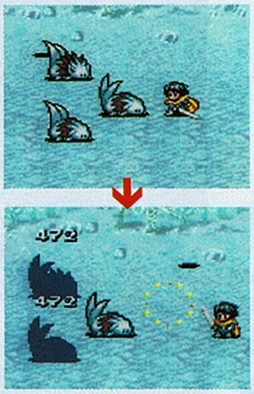
ここでは、第2部になると入手できる2つのアクセサリーを紹介する。

魔神の涙

ミネア内海にある飛竜の巣の地下6階の宝箱。戦闘時に絶大な威力を発揮するので、必ず手に入れろ！



攻撃力が高いキャラに装備させよう

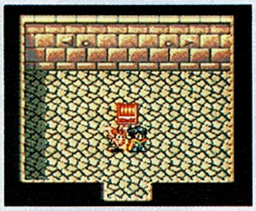


戦闘時、一匹の敵にダメージを与えると…

なんと、ほかの敵にも半分のダメージが！

次元の指輪

ディスク山地のライオンヘッドという変なカタチの建物の小部屋に隠されているアイテム。攻撃回数が多いキャラに装備させると強いぞ。



回転部屋の上部にある右側の小部屋だぞ